ATARI • AMIGA • PC • 3DO • CD ROM • CDI • CD 32

MARS 94

joystick

LES JEUX SUR MICRO

joystick N° 47 • MARS 94

COMMENT
SERONT FAITS LES JEUX DE DEMAIN

COMMENT
se porte l'Amiga ?
18 NOUVEAUTÉS
Fantastique: Mr Nutz...

COMMENT
trouver vos vies infinies avec l'Action Replay PC

COMMENT
finir vos jeux
8 SOLUCES COMPLETES
GABRIEL KNIGHT, INNOCENT UNTIL CAUGHT, SAM & MAX HIT THE ROAD, POLICE QUEST 4, KING'S QUEST 6, LEISURE SUIT LARRY 6, DRACULA UNLEASHED, INCA 2

COMMENT
GAGNER UNE 3DO ET UN CD 32

NO COMMENT



N° 47 • MARS 1994 • 25 F • BELGIQUE : 183 FB • SUISSE : 7,50 FS • CANADA : 6,95$ • PORTUGAL CONT : 600 ESC • ANTILLES/REUNION/GUYANE : 40F

MARS 1994 • 25 F
47
joystick

Ubi Soft met le multimédia à votre portée

Office Kit Pro
une solution optimum, un prix minimum

EXCLUSIF !

- **Borland® Office pour Windows *CD ROM****
  Les 3 meilleurs logiciels bureautique
  - WordPerfect® 6.0 le traitement de texte du numéro 1 mondial.
  - Paradox® 4.5 la base de données du numéro 1 mondial.
  - Quattro® Pro 5.0 le tableur le plus primé.

- **La nouvelle carte audio 16 Bits Pro Sonic 16™ de MediaVision™**
  donne à votre PC la puissance et la qualité d'une véritable chaîne Hi-Fi stéréo.
  Compatible SoundBlaster™, Soundblaster Pro™ et MPC2™

- **Lecteur CD ROM double vitesse Mitsumi**
  - Livré avec son interface et ses câbles



- **Rebel Assault™**
  Revivez la Guerre des Etoiles® sur CD ROM PC.
  Le jeu incontournable.

Ubi Soft Multimédia
La performance



* Le CD ROM Borland® Office pour Windows vous est fourni avec les logiciels complets à l'exception des documentations papier.
Tous les produits mentionnés sont des marques déposées par leurs constructeurs et auteurs respectifs.

A renvoyer à UBI SOFT,
28, rue Armand Carrel 93100 Montreuil J 47
Je désire recevoir gratuitement et sans engagement de ma part une documentation sur la gamme Ubi Soft Multimédia.

NOM ____________________
Prénom ____________________
Entreprise ____________________
Adresse ____________________
____
Code Postal |_|_|_|_|_|
Ville ____________________
Tél. |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|
Fax |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|
Fonction ____________________
____

SOMMAIRE

JOYSTICK 47 MARS 1994

Comme on a eu l'occasion de vous le dire il y a exactement un an, et aussi il y a deux ans, et aussi un petit peu il y a trois ans, les mois de février-mars sont traditionnellement pauvres en matière de jeux. Remarquez, on n'est pas les plus mal lotis: pour les loueurs de pédalos, c'est carrément la morte-saison.

Du coup, petit numéro, pas beaucoup de tests. On en a profité pour faire un dossier sur la fabrication des jeux: images de synthèse, grosses bécanes, équipes de plusieurs dizaines de programmeurs, bref, les gros moyens... C'est la tendance, en ce moment. Il y a à ça une bonne raison: le monde de l'image (surtout le cinéma) et le monde du jeu vont se fondre en un seul. Ce qui signifie qu'il n'y aura pas de place pour tout le monde et qu'il y aura des perdants. Alors les grosses majors américaines font l'impossible pour prouver qu'elles sont capables de faire des jeux aussi bien que n'importe quel éditeur, et les éditeurs de jeux cherchent à montrer qu'ils peuvent faire du cinoche aussi bien que les pros. D'où la débauche de moyens à laquelle on assiste en ce moment.

Bizarrement, le jeu le plus étonnant du mois, qui vient de Nouvelle-Zélande, prend le contrepied de cette tendance: Skidmarks est programmé en Basic, figurez-vous. Et c'est un jeu excellent! Attention, pas "excellent eu égard au fait qu'il a été écrit en basic", non! Juste excellent tout court.

Ce mois-ci, comme vous le constaterez aisément, c'est Spécial Soluces. On peut recommencer l'opération, si vous voulez. Suffit de demander. Et à ce propos, comme la cartouche Action Replay est désormais disponible pour PC (il s'agit d'une cartouche qui permet de se rajouter des vies infinies et autres bidules en temps réel), vous allez pouvoir nous envoyer des tonnes d'astuces qu'on s'empressera de publier pour l'édification des foules.

Amusez-vous bien, et n'oubliez pas d'être interactif, virtuel et multimédia, faute de quoi vous aurez vite fait de passer pour un con.

Michel Desangles

LES RUBRIQUES

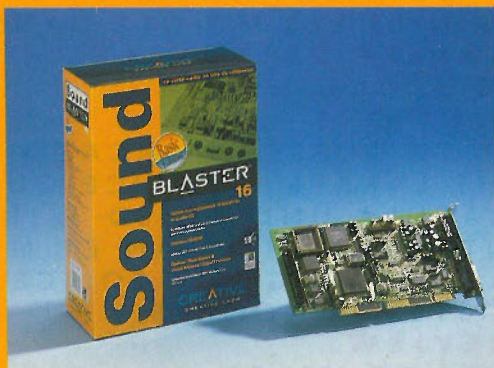
LES TESTS 86

TABLEAU RÉCAPITULATIF EN PAGE 159



Sound Blaster 16 Multi CD

C'est la triple interface CD-ROM : Creative, Sony et Mitsumi. 100% compatible.
Et avec Voice Assist, tu commandes, ton PC obéit à la voix. Hyper kiffant !
Existe en version 16 MultiCD Advanced Signal Processor.
Version vrançaise.



Sound Blaster 16 Basic

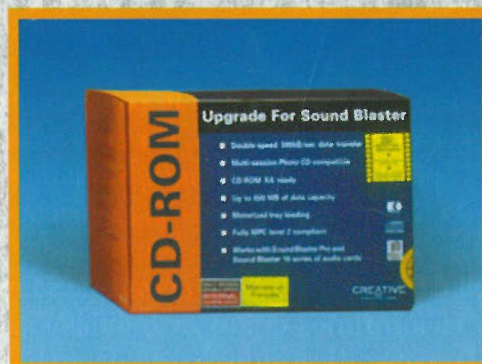
Tu parles... ça marche !
La qualité du son CD, ce n'est qu'un début : tu peux lui ajouter le circuit Advanced Signal Processor et l'expandeur MIDI Wave Blaster. Géant !
Version française.



Sound Blaster 2.0 / Sound Blaster Pro

Avec la carte audio de base Sound Blaster 2.0 et la carte audio stéréo 8 bits Sound Blaster Pro 100% compatible, ton PC explose en bloc !
A toi les milliers de logiciels -jeux, musique, éducation, multimédia- pour détonner à plein tube !
Version française.





CD-ROM Upgrade kit

T'as déjà la carte Sound Blaster Pro ? Une Sound Blaster Série 16 ? Ce kit là est pour toi. C'est le lecteur CD-ROM idéal, 100% compatible avec ton équipement. Double vitesse, multi-session, livré avec Aldus Photo Styler SE... J'hallucine !!

SOUND BLASTER



Sound Blaster CD Discovery

La totale ! Avec la carte Sound Blaster Pro, un lecteur de CD-ROM double vitesse multi-session et une sélection des meilleurs CD, ton ordinateur muet devient une vraie station multimédia. Qu'est-que t'attends ? Version française.

CREATIVE

CREATIVE LABS

APPROCHE (1) 30 57 59 00



Je souhaite en savoir plus sur la gamme Sound Blaster.

Nom : .... Prénom : ....

Adresse : ....

....

Code postal |_|_|_|_|_| Ville : ....

Tél. : ....

Je suis interessé par :
- ❑ Sound Blaster 2.0 / Sound Blaster Pro
- ❑ Sound Blaster 16 Basic
- ❑ Sound Blaster 16 MultiCD
- ❑ Sound Blaster CD Discovery
- ❑ CD-ROM Upgrade kit

Si tu possèdes déja un produit Creative, merci d'indiquer son nom :

....

A renvoyer à Creative Labs - 5, Parc Club Ariane - 78284 Guyancourt Cedex sous enveloppe correctement affranchie

LE COURRIER DE LECTEURS QUI ECRIVENT

SEB, c'était bien.
Cher Joystick, j'aime beaucoup votre magazine mais je m'étonne de ne plus voir de textes de Seb dans votre magazine que j'aime beaucoup. J'aimais beaucoup les tests de Seb mais je ne les trouve plus dans Joystick que je lis beaucoup et que j'aime bien. Où est passé Seb ?
Thierry Chaupette (Paris)

Des lettres comme ça, on risque d'en recevoir des tas, alors autant prendre les devants: ben oui, Seb est parti de Joystick. Il n'est pas allé dans un magazine concurrent, il a décidé de partir loin des jeux vidéo. C'est malin, à force de lire de la poésie, il est tombé sur le ver qui dit: "La vraie vie est ailleurs". Ça lui aura monté à la tête. Normalement, il devrait faire le tour du monde et gagner sa vie de pays en pays en faisant de la musique avec les potes qui l'accompagnent (sur leurs instruments et autour du monde). Bon, j'ai l'impression que vous êtes en train de vous bidonner et que vous ne croyez pas un mot de cette histoire. C'est pourtant vrai. On aurait pu dire qu'il avait été enlevé par les extra-terrestres ou inventer un truc rigolo, mais comme la réalité est déjà assez étonnante, autant la dire. Je... ah mais... euh. Merde, tu fais chier Seb, personne ne va nous croire! Pendant que tu seras en train de faire le crétin à Moscou ou dans les îles, on devra se coltiner les lecteurs. On leur dira la vérité et ils seront morts de rire. Tu aurais pu faire un truc plus crédible, genre te marier, avoir des enfants et monter un magasin de fruits et légumes. Au lieu de ça, tu décides de faire un truc incroyable. Au prochain bouclage du journal, on mangera nos pizzas froides pendant que tu joueras de l'accordéon dans un pub écossais. De toutes façons, on n'est pas jaloux et on s'en fout. Si tu veux savoir, nous sommes soulagés que tu te casses parce qu'en fait on te déteste tous. C'était pas fameux ce que tu faisais à Joy, on se demande comment tu as pu tenir pendant 4 ou 5 ans. C'est pas qu'on soit jaloux, note bien, mais tu ne nous manqueras pas. D'ailleurs, tu sens mauvais dans la bouche. Les lecteurs seront sans doute surpris d'apprendre que tu mesures 1 mètre 10 et que tu manges des œufs pourris. Non Seb, ne dis rien, on en a assez. Tu ne dis rien, Seb ? Seb ? Bon ben il est parti. Eh, envoie des cartes postales, de temps en temps.

Eh bien voilà, à présent vous êtes au courant, grâce à cet hommage rendu par Moulinex: Seb a fait le grand saut, il a tout lâché, revendu son matos, renoncé à son paquet de fric pour partir à l'aventure, dans une moche camionnette avec ses copains musiciens et ivrognes, sans but précis excepté celui de s'amuser et de voyager. Ben merde alors, vous vous voyez faire ça, vous? Moi, non. On savait Seb complètement allumé et archi dingo, mais alors là il nous en bouche un coin, la claque. Même si tu écoutes des musiques nullardes, tu vas nous manquer, sale con... A présent, passons au fabuleux monde des questions et des réponses, voulez-vous?

Salut Joystick,
1. Vous avez parlé d'une carte qui pouvait rendre la CD32 compatible 3DO. Cette carte serait-elle si efficace que ça? Que perdrait-on par rapport à la vraie 3DO? Quel serait son prix? Aurait-on l'équation CD32 + clavier + carte 3DO = CD32 + A1200 + 3DO? Et si oui, quel serait le prix total?
2. Quel sera le prix des différentes bécanes 3DO quand elles seront à part entière sur le marché français? Et celui des jeux?
Guillaume Hevers (Lille)

1. A notre connaissance, la carte d'émulation 3DO dont tu parles n'a pas encore de nom, c'est te dire le peu d'informations qui ont filtré jusqu'à maintenant de chez Utilities Unlimited. Tu comprendras facilement que le prix n'a pas encore été révélé. Aux dernières nouvelles, le développement de cette carte est encore loin d'être fini, il va falloir être encore un petit peu patient, comme d'hab. Dès qu'Andrew Burgess, notre correspondant permanent aux USA, en saura davantage sur le prix et les performances, on vous préviendra. Les prochains grands jeux sur CD32 (Microcosm, Rise of the Robots, TFX, Megarace) devraient vous permettre de tenir. Encore faudrait-il qu'ils sortent, bon sang de bois.
2. C'est Panasonic qui distribuera officiellement la machine en France, mais pas avant la fin de l'année, ils ont plein de boulot. A tel point que, là non plus, le prix n'a pas encore été défini. D'ici là, ceux qui pratiquent l'import continueront à s'en mettre plein les fouilles en vendant les jeux pour deux fois plus cher qu'aux States.

Hello Joy,
Un CD audio vaut environ 130 francs et un jeu sur CD plus de 400 francs. Pourtant, à la base, il n'y a pas de différence; les coûts de production doivent être les mêmes entre une équipe de programmeurs salariés et un groupe, ses musiciens, le studio, etc. Quant à la pub, c'est à peu près la même. Donc?
Julien Canavesion (Roquebrune Cap Martin)

Aujourd'hui, tu peux produire cent mille CD pour un coût de revient de deux francs pièce. Ecœurant, hein? Tu fais bien de parler des CD audio. Autant tu peux trouver le même CD audio à des prix différents selon le disquaire qui te le vendra, autant le prix ne varie que peu en fonction de l'artiste. Autrement dit, un CD d'une grande star reconnue par tous (Prince a signé un contrat de 550 millions de dollars pour ses sept prochains disques) est vendu sensiblement au même prix que celui d'un petit groupe qui commence et qui risque de se vendre à très peu d'exemplaires.
Et c'est justement ce dernier point qui fait la différence: nous entrons à peine dans l'ère du jeu CD, cela ne fait que commencer. Ce qui signifie que les ventes de jeux CD sont encore assez faibles; rien à voir en tout cas avec les 30 milliards de disques ou K7 que vend le showbiz à travers le monde chaque année. Moins il se vend d'unités, plus le prix unitaire est élevé pour amortir l'investissement.
Cela dit, effectivement, il y a peu de ventes, mais d'un autre côté, il y a peu de produits — il n'en sort pas dix par mois et par standard —, il est plus facile de faire de bonnes ventes tant qu'il n'y a pas de grosse concurrence.
Par ailleurs, et justement parce que nous sommes en pleine préhistoire du jeu CD, certains éditeurs peuvent se permettre de raconter un peu n'importe quoi en prétendant investir X millions de francs, blablabla bla bla bla, pipo pipeau pipo. Oui le développement coûte cher, oui il faut louer des stations graphiques, oui il faut maintenant passer dans des studios d'enregistrement, oui il faut faire appel à des comédiens, oui il faut payer des licences. Quelques grands titres (7th Guest ou les jeux Cryo, par exemple) vont certainement demander de grosses sommes d'argent, mais qu'on cesse de nous faire croire qu'il est si coûteux d'adapter un jeu sur CD quand il s'agit simplement d'y ajouter de la musique ou des écrans supplémentaires.
Pour conclure: oui, les jeux CD sont trop chers, parce que c'est tout neuf. Pour que le prix moyen baisse, il faut attendre que le matériel se démocratise (il y a 7 millions de lecteurs CD audio en France, combien de dizaines de milliers de CD-Rom?). Inutile d'organiser des pétitions à envoyer aux éditeurs, l'un des meilleurs moyens de leur casser les pieds, c'est d'organiser un marché du jeu CD d'occasion. Aux Etats-Unis, la part du marché de l'occasion (pour les CD audio) explose chaque année, je vous garantis que ça fait trembler les grandes compagnies de disques. Vivement la fibre optique généralisée, qu'on se télécharge les jeux à vitesse grand V pour un abonnement rikiki! On peut rêver, non?

Salut,
Sur Amiga 500+, j'aimerais programmer moi-même des petits jeux ou autre chose. J'ai 13 ans, quels logiciels me conseillez-vous, et à quel prix?
Fabrice Goichot (Rochefort sur Loire)

C'est Amos qu'il te faut et c'est vrai aussi pour les plus de 13 ans. Il coûte entre 400 et 500 francs.

Salut Joystick,
1. Je suis l'heureux possesseur d'un PC 386 SX 33 avec un lecteur CD double vitesse et 1Mo d'extension. Ma machine sera-t-elle assez puissante pour Megarace?
2. Est-ce qu'un coprocesseur arithmétique est efficace pour ce genre de jeux? Faut-il que j'en achète un, ou vaut-il mieux que je change la carte-mère, la mienne ne pouvant pas accepter un processeur DX?
Marc Guillaumin (Luce)

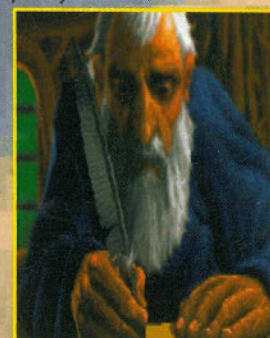
1. Tu pourras jouer à Megarace sur ta configuration, c'est prévu pour. Seulement, ça sera jouable, hein, ça ne sera pas aussi merveilleux que sur un 486 66. Je ne te fais pas de dessin, tu dois avoir l'habitude.
2. Non, pour ce type de jeu, le copro n'est pas spécialement intéressant. Mieux vaut changer ta carte, ça te coûtera un poil plus cher et tu seras plus tranquille, rien ne t'empêchera par la suite de t'acheter un copro.

Salut à toute l'équipe,
1. Tu as un nom bizarre.
2. Y a-t-il beaucoup de différences entre les versions disquettes et CD du jeu TFX? Si oui, est-ce que ça vaut le coup d'acheter un lecteur CD, le tout sur A1200?
Clint (pas de ville)

1. Oui, et va crever. Tu vois, non seulement j'ai un nom bizarre, mais en plus j'envoie chier les lecteurs, ça c'est un peu fort alors.
2. TFX n'est encore sorti ni sur A1200 ni sur CD32. Ocean nous refait un plan "Epic one again". Mais sur PC, la version CD n'a qu'une petite intro de cinq secondes en plus, mais comme c'est en images de synthèse, c'est joli et ça justifie le CD-Rom (soupir). Cela dit, sur A1200, si tu veux profiter des jeux cités plus haut, tu as tout intérêt à te prendre un lecteur CD.

Salut les cocos,
On ne sait plus à quoi vous ressemblez: les portraits, c'était cool, pourquoi ne pas les remettre?
Stephen "Bad Luck" Couratier (pas de ville)

Joy a été le premier à le faire et ça vous faisait bien rire (et nous aussi par la même occasion). Seulement, comme ça faisait rire, les autres canards ont voulu faire la même chose, histoire de faire rigoler leurs lecteurs à eux. Ils font tous les mêmes gags lourds et les mêmes vannes affligeantes, alors on a finalement pensé que ça ne devait pas être une aussi bonne idée que ça. Et donc, pendant que les autres canards continuent à faire rigoureusement toujours la même chose et donc à tourner en rond, ben nous on arrête, on fait autre chose. Par exemple, on passe à la ligne pour finir la colonne.



JOYSTICK COURRIER
103, bd MacDonald
75019 PARIS
Prière de ne pas poser de questions à propos des imprimantes et prière d'éviter les jeux de mots.
Regardez ARTE.
Votre nom est bizarre.
Illustration tirée du jeu "Legend of Kyrandia" © WESTWOOD STUDIOS 1992.

Courrier écrit sur donf sonore "SPECIMEN", album "Unsteady", New Rose Records, réf: 422459/WM329.

nous sommes tous de sacrés crétins

Pendant de longs mois, en véritable petit Jean-Marie Gourio, j'ai déambulé dans les couloirs de Joystick, les oreilles grandes ouvertes à la recherche de phrases idiotes, de déclarations imbéciles, de télescopages d'expressions, ou d'exemples de dyslexie magnifiques ; chasseur de toutes ces petites merveilles qu'on lâche sans s'en rendre compte, sans le faire exprès. Toutes les citations qui suivent sont 100 % authentiques, leurs auteurs n'ont pas voulu faire les malins, ils ne cherchaient pas à faire rire leurs petits camarades.* **Seb.**

Claude et Seb sont dans un avion.
Seb : "Ouais, super, mon oreille droite vient de se déboucher !
Claude Lucas : Hein ?"

JM Destroy, fabuleux confrère de Super Power, ancien gourou de Consoles News : "Ouais, c'est la fraise sur le gâteau."

Sylvaine, ancienne correctrice : "C'est Bill & Ball ?
Sa fille : Non, c'est Boule & Bill.
Sylvaine : Bill & Bill ?
Sa fille : Nooon, Boule & Bill."

Sylvaine : "Qu'est-ce qu'il fait, Stéphane ?
Seb : C'est pas Stéphane, c'est Jérôme.
Sylvaine : Ah, oui, je me trompe toujours, j'trouve que Stéphane et Jérôme ça se ressemble.
Seb : Oui, oui, vous avez raison Denise...
Sylvaine : Ah bah non, Sylvaine et Denise c'est pas du tout pareil !"

Moulinex : "T'as pas une info de presse... genre Ishar ?
Claude : Hein ? Quoi ? Jean Richard ?"

Moulinex : "Il était une heure moins tard."

Moulinex : "Tout va mal ? T'as l'air dégoûté, Mic.
Mic Dax : Ouais, je sens de plus en plus le chapeau de plomb qui s'abat sur ma tête."

Lord Casque Noir : "Hey, y paraît que les Be-Bop, ça s'arrache à la pelle."

Moulinex : "Pis y a Rita Hayworth aussi.
Calor : Ah ouais, la rousse, là ?
Moulinex : Hein ? Non, elle est pas grosse."

Sylvaine, montrant le ventilateur du doigt : "Attention à l'aspirateur !"

Moulinex : "C'est du pâté en croûte, avec du poisson au milieu... Tu meurs !
Claude : C'est d'la merde...
Moulinex : Ouais, c'est génial !"

Lord casque Noir : "Si, moi j'aimerais bien devenir rédacteur en chef à la place de Claude.
Calor : Non, pas moi, après tu passes ton temps à fouetter les chats."

Moulinex-le-schizophrène : "J'étais dans un couloir avec un copain, y a une meuf qui arrive et qui nous croise tous les trois."

Laurence, secrétaire de Joystick, sort de la pièce.
Sylvaine : "Au revoir Lérence !"

Claude : "Même quand j'bosse je travaille moi !"

Lord Casque Noir : "J'ai honte qu'il ait li ça, Marc...
Nous : Ah ! Ah ! Ah !
Lord Casque Noir : C'est pas français, ça ?"

Claude : "Tu veux pas nous imiter Albert Simon ?
Lord Casque Noir : C'est MICHEL Simon..."

Antonio, responsable des abonnements, admirant le soft Strike Commander : "Ah ouais, c'est fait avec 3D Construction Kit comme jeu, ça."

Moulinex : "Ça, c'est la première de l'année !"

Nathalie, ex-maquettiste de Joystick : "Tu vas voir le revers de la manivelle !"

Claude : "You did not send enough pictures for the previews.
Derek dela Fuente : Oooh, sorry, which game ?
Claude : In generally...
Derek : What ? General Lee ?"

Calor, lisant Tilt : "Ooh ! Ils ont mis 65 % à Mælstrom. Ils ont pas dû compris."

Seb : "Et vous avez le texte d'Alone in the Dark 2 à relire également.
Sylvaine : Lemmings in the Dark ?"

JM Destroy s'adressant à Calor : "C'est vrai, j'oubliais que tu n'as que les os sur la peau."

JM Destroy tentant de commander un steak tartare au restaurant : "Je voudrais un hamster."

Seb : "Les maisons, là-bas, elles sont moitié moins prix."

Claude aux testeurs qui squattent son bureau : "Me gonflez pas les quéquettes !"

Danbiss : "Danboss, il s'est acheté une camionnette, il va pouvoir mettre un lit à balconnets à l'arrière !"

Mic Dax le garagiste : "Claude, il a une nouvelle bagnole, une Mercedes. Le moteur tourne comme une chatte !"

Robby, incroyable confrère de Joypad : "Le mec, il est journaliste, et grâce à son reportage il a obtenu le prix Sulitzer."

JM Destroy, à un vendeur de roses au resto : "Non merci, je suis à moins 22 sur mon curriculum vitæ."

JM Destroy : "Hier soir, j'étais bourré comme un trou !"

Claude dialoguant au téléphone avec une attachée de presse, et parlant d'une boîte de jeux, de l'emballage de X-Wing.
Claude : "Si ça peut t'intéresser, j'en ai une grosse.
Au bout du fil : (...)
Claude : Si, si, elle est bien dure !"

Lord Casque Noir : "On me la fait pas une fois, moi !"

Manu, fantastique confrère de Super Power : "Ouais, cette nana-là, elle est habillée en cuir de jour comme de matin."

Claude, enrhumé, débarque au bureau : "Ohlala, ce matin je suis dans le costard."

Lord Casque Noir : "Je déteste les cuisses de crabe !"

Claude : "Non, non, la preview on la passera le mois dernier !"

Greg, merveilleux confrère de Joypad : "Faites gaffe, les mecs, l'escalier il est en panne."

Lord Casque Noir : "J'étais à la cantine d'Antenne 2 hier midi. Ils se gênent pas là-bas, c'est des porcs, j'ai vu Marie-France Cubbada se gratter les couilles."

Manu, s'adressant à Calor : "Ça y est, t'as rompu les ponts avec Claude ?"

Seb : "T'as vu le dernier épisode de Hélène et les abeilles ?"

Claude : "Il me faut un coupable !
Calor : Chui d'accord pour être moi !"

Claude : "449 balles, le jeu ! Les mecs, y font leur sucre..."

Seb : "Ouais, puis avec le CD-Rom, y a pas beaucoup de mecs qui pourront se le permetter."

Lord Casque Noir : "Il est fou, Claude ! T'as vu les bruits qu'il pousse ?"

Seb : "Tu m'étonnes, tu peux rien faire face à Nintenda et Sego !"

Mic Dax : "Avec ta capuche, tu ressembles aux mecs dans Winter Games, ceux qui font du patin à vitesse."

(*) *Auteur, entre autres chefs-d'œuvre, de l'indispensable série des "Brèves de Comptoirs", compilation de véritables bijoux entendus par Gourio dans les bars qu'il hante sans relâche, l'oreille aux aguets.*

GOGOS

Vu dans un catalogue, celui d'Alcatel pour ne pas le citer, une "boîte de rangement multimédia". Tu prends une boîte en plastique gris, et sous prétexte que tu peux y caser des disquettes ou des CD, tu lui colles l'étiquette "Multimédia"... On se demande ce qui les a empêché de rajouter "Interactif", sachant qu'elle s'ouvre quand tu tires sur la poignée, qu'elle se casse quand tu la fais tomber et qu'elle fond mollement quand t'y mets le feu. Ça c'est de l'interactivité, coco.



FOURMIS

Très bonne nouvelle: Médialab, filiale de Canal Plus spécialisée dans l'imagerie de synthèse, prépare un film basé sur le livre "Les Fourmis" de Bernard Werber, qui a ceci de particulier qu'il est extrêmement mal écrit mais que ça ne l'empêche pas d'être passionnant. Le film permettra sûrement de mieux vendre les compilations comprenant Sim Ant.

news — une somme de trucs non-conventionnels

UBI MANQUE DE DISQUETTES

Après l'opération Railroad Tycoon, Ubi Soft remet ça avec Civilization. "Ça", c'est une opération promotionnelle particulièrement intéressante: si vous avez Civilization DOS, vous envoyez vos disquettes à Ubi plus 199 francs (pour frais de formatage ou quoi?) et hop, vous recevrez chez vous Civilization Windows. Remarquez, c'est pas très cher pour un bon jeu mais tout cela est fort compliqué. Ça se passe au Service Consommateur Microprose, 28, rue Armand Carrel, 93 100, Montreuil.

MÉGA JEUNE COOL

Le mois dernier, je m'ébaudissais de ce que les éditeurs trouvent toujours des noms incroyables pour leurs compilations et collections. Là, c'est un peu le contre-exemple. Micro-Application n'était pas trop en forme pour pondre un "Mega Fun Pack". Ça se veut jeune et ça sent la poussière à 10 kilomètres. Mais de quoi je me mêle, pensez-vous? C'est vrai. Le principal est que la



compilation Mega Fun Pack ne coûte qu'une misère, moins de 200 francs. Au menu, 18 jeux sous DOS et Windows, pas forcément géniaux (sinon ils seraient vendus un par un à un prix double), mais assez marrants tout de même et changeant agréablement de Démineur, fourni avec Windows. Bref, on trouve des tas de petits jeux débiles mais très sympas pour passer le temps.

ST MULTITÂCHES

Un nouveau système d'exploitation sur ST, le SMS2, développé par Furst, une boîte anglaise, permet de faire tourner 40 programmes en même temps, en mode multitâches. Hélas, il est incompatible avec le TOS, ce qui signifie qu'aucun programme ST ne tourne dessus. Donc, si vous voulez avoir 40 programmes qui tournent en même temps, va falloir les écrire vous-même. Rien n'est jamais parfait, en ce bas monde.

CAPELLO RETURNS

Le groupe Matra-Hachette a annoncé la création, au cours du second semestre 1994, d'une chaîne câblée réservée au jeu sous toutes ses formes: jeux télés, jeux de société et, œuf corse, jeux vidéo. Le CSA a donné son accord en décembre et Matra-Hachette est déjà en pourparlers avec Sony; il est probable qu'on puisse télécharger des jeux et même jouer avec d'autres "conspectateurs" (c'est le mélange de "connecté" et de "téléspectateur"). C'est François Diwo, créateur de "Télé 7 Jeux", qui dirigera "Ludo Canal". Espérons qu'on y trouvera autre chose que des mots croisés, fléchés, fourrés, farcis, et des jeux des 7 erreurs.

SIMPLE COMME UN COUP DE FIL

Il y a deux mois, je vous parlais d'un type hyper agaçant et qui m'énervait beaucoup: le choriste du groupe qui joue les "jingles" dans Nulle Part Ailleurs sur Canal. Vous savez, il a les jambes arquées, tout ça. Bon, alors, c'est rigolo, parce que figurez-vous qu'un de ses copains lit Joy. Forcément, ça, quand on parle de Goossens ou de gens qu'on admire, il n'y a pas un chat pour les prévenir. En attendant, le choriste de Canal nous a gentiment invités à l'émission. On va aller le voir, on vous dira le mois prochain s'il est aussi agaçant qu'il en a l'air à la télé. A priori, il a quand même beaucoup les jambes arquées.

A propos de Nulle Part Ailleurs, si le choriste pouvait demander à Berroyer de bien vouloir pardonner à Michel Desangles pour ce qu'il sait, ça nous ferait des plans à la télé, depuis le temps qu'on en cherche.

REEL MAGIC, FIN

Suite à l'info parue le mois dernier sur la carte MPEG Reel Magic, destinée à vous mettre en garde sur les problèmes rencontrés avec le nouveau standard de film sur CD 12 cm, Ubi Soft a tenu à éclaircir les quelques points qui nous avaient semblé obscurs.
Premièrement, Guillemot n'est pas le seul importateur de cette carte puisqu'Ubi Soft l'est aussi. Deuxièmement, le standard "Digital Video on CDI" de Philips est en fin de compte bel et bien différent du standard "VideoCD". Bien que le mode d'encodage soit le même dans les deux cas (MPEG1), le premier s'appuie sur la norme dite "green book" et le second sur la "white book". Résultat des courses, le "Digital Video on CDI" nécessite un driver apte à interpréter les données qui s'y trouvent, ce qui ne devrait pas être le cas pour le second (les fichiers seront directement lisibles sur n'importe quel lecteur de CD-ROM récent). Le problème vient donc des lecteurs de CD-ROM eux-mêmes, incapables pour la plupart de reconnaître le code d'un "Digital Video" de chez Philips nécessitant une compatibité CDROM-XA en mode 2. Certes, nombreux lecteurs double-vitesse le sont mais c'est alors la partie logicielle qui leur fait défaut. En clair, le driver fourni n'a pas été prévu pour ce fameux mode 2 alors que la mécanique du lecteur l'est entièrement. Comme nous vous le disions, seul le SonyCDU33A-01 et les Mitsumi LU0005S et FX001D possèdent à l'heure actuelle les drivers adéquats.
Enfin et troisièmement, Ubi Soft et Guillemot pourront vous fournir les nouveaux drivers de la carte Reel Magic permettant de lire les "Digital Video on CDI".
Pour conclure, à moins de s'être équipé de l'un des trois lecteurs de CD-ROM sus-nommés, vous ne pourrez toujours pas lire les "Digital Video on CDI", même avec les nouveaux drivers. Les "vrais" VideoCD n'étant pas encore en vente, vous devrez vous contenter pour l'instant du CD de démo et de Dragon's Lair. Encore une fois, n'hésitez pas à prendre contact avec ces deux importateurs, ils vous renseigneront sur les éventuels problèmes que vous pourrez (ou non) rencontrer avec votre configuration actuelle. Suite et fin lors de la sortie du premier VideoCD...

LES RONDS DE LA BASTON

Nous tenons à vous prévenir que nous ne nous associons en aucune manière à l'organisation du "1er tournoi Street Fighter 2 officiel Capcom". Une double page de publicité annonçant ce concours est parue dans notre magazine sans que nous ayons été mis au courant du contenu et de l'origine de ces pages à la suite de ce que nous appellerons avec diplomatie des "contraintes techniques".
Nous exprimons par ailleurs des doutes sur l'opportunité de participer à ce tournoi; voici quelques-unes des remarques que nous nous faisons: 1) le concours n'est pas organisé par la compagnie Capcom mais par la toute nouvelle société privée Omnium Concours. Capcom est l'un des partenaires du tournoi, Omnium est l'organisateur. 2) Le montant de l'inscription est de 250 francs. Cette somme ne couvre que votre inscription, après quoi vous devrez payer vos parties de SF2 dans les salles de jeux partenaires du tournoi. Seul votre meilleur score sera remboursé par le responsable de la salle. 3) Nous ignorions qu'un responsable de salle de jeux pouvait faire office d'huissier de justice, personnage a priori indispensable au bon déroulement d'un concours avec obligation d'achat. 4) Dans le cas où il y aurait moins de 10 000 participants, le réglement prévoit que le tournoi pourra être annulé, les inscrits obtenant une somme de 100 francs en remboursement, leur montant d'inscription s'élevant à 250 francs. Les 150 francs manquants servent à payer le T-Shirt. À ce prix-là, il a intérêt à être beau et solide. Un petit calcul au passage: admettons qu'il n'y ait que 9000 participants, le concours est annulé. Les inscrits reçoivent leurs 100 francs et l'organisateur garde donc 9000x150 francs, soit un million trois cent cinquante mille francs, d'où il faut ôter le coût (probablement dérisoire, à ces quantités) de 9000 T-Shirts. 5) Nous vous avons suffisamment parlé du "Championnat de France des jeux vidéo" organisé par la Fédération Française de Jeux Vidéo pour être aujourd'hui méfiants, moins d'un an après. C'est en partie ce qui justifie cette longue mise au point. 6) Aux dernières nouvelles, l'accès aux salles de jeux est généralement interdit aux mineurs, voire aux moins de 16 ans. 7) Jamais aucun annonceur n'a imaginé un tel procédé pour acheter de l'espace dans l'un de nos magazines. Nous avons la certitude que l'annonceur craignait à juste titre que nous lui refusions le passage de son alléchante publicité dans nos publications.
Nous tenions amicalement à porter l'ensemble de ces informations à votre connaissance. Si un magazine ne peut pas donner de VRAIS bons conseils d'ami, à quoi peut-il bien servir?

La direction et la rédaction



CHEATIN' ON THE DOOM

On a décidé de faire de ces News une somme de trucs et de machins sans aucun rapport avec des news conventionnelles (c'est vrai, quoi, les news conventionnelles, par définition, tout le monde fait les mêmes, les canards font tous la même chose, après quoi il faudrait prendre un air triste quand il y en a un qui se plante la gueule). Et donc, voilà, dans nos news à nous, on vous refile la liste des cheat-codes à taper pendant une partie de DOOM: "iddad" pour passer en mode dieu, "idspispopd" pour passer à travers les murs, les objets et les ennemis, "idbehold" plus une lettre à choisir dans un menu, "idkfq" pour faire le plein de munitions, "iddt" pour obtenir une carte plus intéressante (à taper plusieurs fois). Si vous voulez plein d'autres combines, tapez le mot-clé "*DOOM" sur 3615 JOYSTICK.

PAYSAGES

Il est probable que la France ait enfin le privilège immense de recevoir avant la fin de l'année, via satellite, la chaîne thématique hollandaise "Landscape Channel", qui diffuse 24 heures sur 24 des paysages sur fond musical léger. Enfin du non-interactif, ça faisait longtemps!

news

AFFREUX

L'Angleterre ayant elle aussi raté la qualification pour la coupe du monde de foutbôle, Virgin a décidé d'offrir là-bas une vingtaine de briquettes (environ 200.000 francs) a des écoles pour leur permettre de faire pratiquer aux enfants l'entraînement à la hollandaise, qui consiste à avoir un ballon par enfant, plutôt qu'un ballon pour onze enfants. Peut-être que comme ça, quand il n'y a plus qu'un ballon sur le terrain, le jour du match, ils cherchent tous à s'en emparer.



PIRATAGE

Vous souvenez-vous-t-il pourquoi les éditeurs ont commencé à se tourner vers le CD, au début? Pas pour pouvoir mettre des intros de deux heures et demi, non. Pour éviter le piratage. Ils se disaient: on ne peut pas pirater un CD, il y faudrait 500 disquettes! Eh oui, mais il n'y faut finalement qu'un seul CD vierge enregistrable. Désormais, on trouve des graveurs de CD à moins de 30.000 francs, et des petits malins ont vite fait d'en tirer parti, autant d'ailleurs dans le domaine des jeux vidéo que dans celui de la musique. C'est pourquoi Disctronics propose de graver des hologrammes infalsifiables sur les véritables CD légaux, pour un prix modique. L'idée est louable, mais dès qu'un petit malin aura découvert que fabriquer des faux hologrammes est simple et rentable, on repart pour un tour...

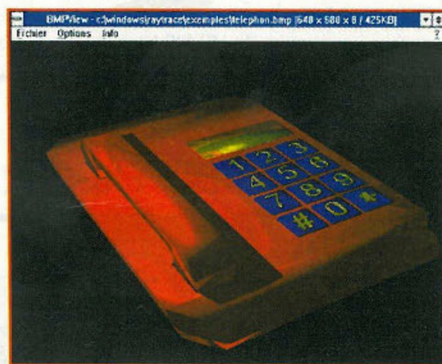
AMIGA YEP !

Joie, luxe, volupté et jeux, Team 17, décidément très productif, propose une compilation de jeux sur Amiga. On pourrait penser que les éditeurs quittent le navire et se débarrassent de vieilleries. Eh non! Voilà une compil' qui ne vous prend pas pour des cons et qui tombe rudement bien. Body Blows, Superfrog et Overdrive. Rien que des bons jeux rudement intéressants, et le tout pour moins de 300 balles! 3 bons jeux dans la même boîte, c'est incroyable! Remarquez, c'est un peu le principe de la compilation, le fait que les jeux soient dans la même boîte. C'est qu'ils soient tous bons qui est relativement novateur.

CA TRACE

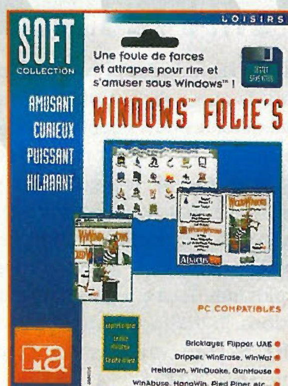
Notre dossier du mois est consacré en grande partie à l'image de synthèse dans les jeux et naturellement, vous aimeriez bien pouvoir en faire autant. Problème, un programme pro coûte tout de suite plus de 20 000 balles et forcément, ça calme un peu. Heureusement, Micro-Application propose Raytrace 2.0 sur PC. Le logiciel, qui tourne sous Windows, coûte moins de 300 balles. Bon, si on pouvait faire aussi bien pour moins cher ça se saurait mais franchement, Raytrace est très sympa pour le prix. Le produit est composé de différents modules qui permettent de créer une animation ou une image fixe 3D du début à la fin: modeleur, éditeur d'objets, textures, éclairage, animation. Comme c'est sous Windows c'est pratique et le mode d'emploi en français permet de s'y retrouver très vite. Les images peuvent être de différents formats, y compris en 24 bits (donc 16 millions de couleurs) et les animations sont sauvegardables en .AVI. Des drivers vidéo sont fournis avec le logiciel. Même s'il est recommandé de disposer de 8 Mo de RAM et d'un 486, la chose tourne sur 386. Pour le prix, voilà l'occasion de se familiariser avec le dessin 3D. Et en prime, Raytrace trace et n'érafle pas.





MICRO-APPLICATION, SOFTS, JURASSIQUE

Chaque mois apporte son lot de Micro-Application Softs qui sont des "petits softs pas chers sous Windows" (pas forcément très utiles, mais au moins, pas chers). Bref, ce mois-ci, dans la série des "Utilitaires", nous avons NoMouse qui permet à ceux qui n'ont pas de souris (les gens qui ont un portable par exemple), de l'émuler grâce au clavier; Nettoyeur qui permet de détecter et de détruire les fichiers inutiles sur votre disque dur (parce que 3 Go, c'est difficiel à gérer) et DoubleSpace Extension qui ajoute tout plein d'outils de mesure (pour savoir le taux de compression de votre disque) et améliore l'interface utilisateur... Dans la série des "Loisirs", nous avons Windows Folie's qui rassemble des trucs qui ne servent à rien sauf occuper le disque dur et la RAM (économiseurs basiques, petits jeux, etc.); l'Interpréteur de Rêves qui se propose d'économiser les frais de psychanalyse et enfin, le plus consternant, un économiseur d'écran nommé Dino Screen Saver, qui selon les accroches du packaging est "multimédia, amusant, original et jurassique" (pour l'originalité, on repassera, et franchement, je ne savais pas que ça existait, des économseurs d'écran pendant le jurassique)...







MISE EN GARDE

L'association anglaise contre les maladies cardiaques vient de faire savoir à la presse que les jeux vidéo étaient mauvais pour, vous avez déjà deviné, le cœur. Rappelons à cette association, qui devrait pourtant le savoir, que ce ne sont pas les jeux vidéo qui sont mauvais pour le cœur, mais l'inaction. Rien n'empêche de jouer 4 heures (sauf si on est épileptique) puis de faire du sport pendant 4 heures, ce qui a l'avantage d'être bon pour le cœur (grâce au sport) mais aussi, ne l'oublions pas, de développer les réflexes, la visualisation dans l'espace, la coordination motrice, les facultés associatives, la mémoire immédiate et parfois l'anglais (grâce aux jeux vidéo). Bien sûr, les gens qui préfèrent l'inaction ont tendance à préférer les jeux vidéo. Mais c'est un effet, pas une cause. Et puis, quand on joue aux jeux vidéo, on ne se fait pas taxer ses Nike par les grands. Donc: le sport est mauvais pour les Nike. Eh, moi aussi, j'ai le droit de faire des raisonnements cons, y a pas que les autorités médicales.



INITIATION AU C64

Moulinex a écrit quelque part par ici une info à propos de l'émulateur Commodore 64 sur PC. Si vous souhaitez programmer un jeu sur C64, un connaisseur se met à votre disposition sur Minitel, contactez le pseudo "LOOKER" sur le 3615 JOYSTICK, il a plein de chouettes listings à recaser. Une bécane dont les plus vieux d'entre vous se rappellent forcément des très bonnes performances du chip sonore (le 6581 ou "Sound Interface Device"). Après ces quelques private jokes, une info sérieuse: on a plein de jeux C64 à vous refourguer, passez donc nous voir sur le 3615 JOYSTICK, rubrique Boutique. POKE 54272,0.

CD32 AU MUSÉE

Le musée londonien des transports, dont vous avait parlé notre camarade Derek il y a deux ans, vient de remplacer les Amiga dont il se servait par plus d'une centaine de CD32 équipés d'écrans tactiles, proposant un catalogue interactif des transports utilisés à Londres depuis un siècle, ainsi qu'une promenade dans la cabine du chauffeur en 1890, en 1930 et de nos jours. Premier pas vers la disparition totale des musées, remplacés par des catalogues en CD...

COPINAGE

Signalons la parution du "Cafard Acharné", une parodie du Canard Enchaîné réalisée par nos amis du groupe Jalons. Très drôle, 18 francs, en vente partout. C'est plus rigolo si on connaît déjà un peu l'original, forcément. Pour mémoire, Jalons est le groupe responsable de "Laberration", "Le Monstre", "Coin de rue Images immondes", "Franche Démence", etc. C'est interactif, puisqu'on peut tourner la page, et multimédia, puisqu'il y a des textes et des dessins.

CHER

L'institut de sondage IPSOS vient d'ouvrir un serveur éponyme en 3617 sur lequel il est possible de consulter le résultat de quelques centaines d'enquêtes d'opinion. A première vue, vous avez raison, ça ne sert pas à grand-chose, d'autant que ça coûte la peau des fesses. On y a quand même appris un truc concernant les échanges de jeux vidéo: 14% des filles qui jouent déclarent échanger leurs jeux souvent, 42% parfois, 43% jamais. Pour les garçons, c'est 24%, 51% et 25%. Pour savoir ça, il leur a fallu un sondage, à ces couillons-là? Ils ne sont jamais allés à l'école primaire, il n'y en a pas besoin pour décrocher le diplôme de sondeur de creux? Tout le monde le sait, que les filles, ça prête pas les affaires et que ça passe son temps à chialer... Et à cafter aux maîtresses, aussi. Les sondages, c'est vraiment de l'argent foutu en l'air.

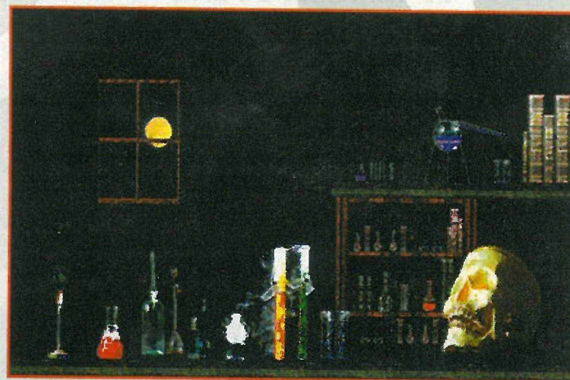
APPLE

Apple va remarquablement bien, puisque la part de marché des ordinateurs Macintosh atteignait les 14% en 1993, et que le chiffre d'affaires prévu du premier trimestre 94 est de deux milliards et demi de dollars, soit un quart de plus que l'an dernier à la même époque. Les bénéfices, eux, ont été divisés par quatre, à cause des prix de plus en plus bas. Côté pratique, 60 sociétés ont déjà commencé à travailler sur des produits spécifiquement adaptés au PowerMac, le nouvel ordinateur d'Apple à base de microprocesseur PowerPC 601 prévu pour le mois d'avril, qui irait six fois plus vite que le plus rapide des Macs actuels en mode natif (c'est-à-dire quand les logiciels sont écrits spécialement pour ce processeur, et pas pour un 680x0).

••• Philips pourrait trouver un allié de poids en la personne (si l'on peut dire) d'Amstrad, qui travaille sur les plans d'un CD-i.
••• Deuxième major américaine à créer une division consacrée aux jeux vidéo ce mois-ci: Universal, alias MCA, qui vient de mettre sur pieds Universal Interactive Studios. Premier titre prévu: Jurassic Park Interactive sur 3DO à la fin de l'année.

SOS ÉCRANS

La série des screen savers continue de plus belle. Après After Dark, After Dark Star Trek, More After Dark, Johnny Castaway, Origin FX, Matinee, Jurassic Park, sans parler de ceux du domaine public, et avant celui de Star Wars, voici Imaginaria (de Claris, filiale d'Apple) qui propose une pléthore d'options. Pas moins de 36 modules différents sont disponibles, et qui plus est, d'excellente facture. Voilà... s'il vous reste de la place sur le disque dur, et si vous avez la collectionnite aiguë des économiseurs d'écran, allez-y!





news

198 867



Regardez ce chiffre. C'est celui du mois. C'est un chiffre impair, doté d'un je ne sais quoi de mystérieux, bien qu'on sente confusément qu'il s'agisse d'un truc assez important. Bingo! C'est le nombre de visiteurs s'étant rendus au salon de la maquette en 1993. On pensait passer une photo des visiteurs et puis finalement, on a opté pour une représentation symbolique et paf! voilà le chiffre. Un sacré chiffre lorsqu'on y réfléchit un peu. C'est incroyable que des trucs aussi petits rassemblent autant de gens. Si vous aussi souhaitez qu'on parle de vous dans Joystick l'année prochaine, joignez vous à ceux qui se rendront au 15ème salon International de la maquette et du modèle réduit. Ça se passera du 2 au 10 avril 1994 au Parc des Expositions de la porte de Versailles à Paris, Hall 1. Sur 30 000 mètres carrés, 250 exposants vous feront découvrir des avions, bateaux, autos, trains, figurines, dioramas et de façon générale – on peut le dire sans crainte de se tromper–, des trucs petits.





Des géants radio-commandés ont mis une belle pagaille pendant une course de voiture. Heureusement, le public était protégé par des grillages solides.

DIPLÔME

L'université du Middlesex, en Grande-Bretagne, vient de créer officiellement un diplôme universitaire de "conception et production de jeux interactifs", ainsi qu'un baccalauréat spécialisé dans ces mêmes disciplines. Les premiers cours auront lieu en septembre prochain. Plusieurs sociétés, dont Domark, Sega et Ocean, avaient demandé au gouvernement de créer ces cursus. La raison est simple: la génération actuelle de programmeurs a appris à programmer sur des petits micros, alors qu'aujourd'hui, il n'y a plus que des consoles sans clavier ou des gros micros qu'on ne programme pas sans une solide expérience. Ça signifie que globalement, le niveau des jeux va s'appauvrir, puisqu'au lieu d'être programmés par des passionnés, ils le seront par des gens qui ont simplement choisi une voie universitaire plutôt qu'une autre... Mais ça signifie aussi que globalement, ils vont s'enrichir, puisque le milieu universitaire est toujours un bouillon de culture en mutation rapide. Bref, globalement, ça s'équilibre. Comme le film des Nuls, à propos, 9 mars, "La cité de la peur" ("le film qui est plein de violence, mais aussi pas que ça, ce qui fait que en moyenne, ça va").

WINDOWS 4

La version 4.0 de Windows, alias Windows/Chicago devrait sortir à la fin du deuxième trimestre. Parmi les nouveautés, on trouve le multi-tâches préemptif (une tâche importante est traitée plus vite qu'une autre moins importante), le plug-and-play (un peu comme sur Mac: on branche n'importe quoi et l'ordinateur se débrouille pour savoir comment l'adresser), Video for Windows, OLE 2.0, des noms de fichiers supérieurs aux habituels HUITLETT.EXT, et Win32S; l'interface sera un peu modifiée, et les gestionnaires de fichiers et de d'applications seront fondus en un seul. Il ne fonctionnera qu'à partir du 386, et encore faudra-t-il avoir au minimum minimorum 4 Mo de Ram. Commentaire du magazine américain Byte: "Dix ans après la naissance du Macintosh, Microsoft entre en phase de bêta-test sur une nouvelle version de Windows qui comporte enfin des caractéristiques présentes sur Mac depuis des années". Ben oui, ils ne sont que 1200 programmeurs à travailler dessus, les pauvres.

CRÂNEUR

Creative Labs annonce un chiffre d'affaires de 183,4 millions de dollars pour le deuxième trimestre 94. Si vous aviez en tête les chiffres précédents, vous voyez que ça fait une belle augmentation de 114%. Remarquez, ça m'étonnerait que vous vous souveniez des chiffres précédents parce que franchement, c'est pas très folichon, comme info, et puis ça a un peu tendance à rendre jaloux. Dire que des crétins se ruinent les ongles à gratter leur Tacotac et pendant ce temps, Monsieur Creative se fait des 33 millions de dollars de bénéfice, sans être obligé de faire la queue chez le buraliste du coin. Il faut dire que la société Voice Processing Corp. est entrée dans le capital à hauteur de 2,5 millions de dollars mais même, ça fait quand même un bon paquet. Du coup, Creative a passé des accords et agréments avec Intel, pour l'intégration de la technique Indeo, et avec Digital Equipment Corp. pour l'intégration de la gestion de la parole dans les cartes Soundblaster 16. Comme il restait encore un peu de sous à Monsieur Creative, il en a aussi profité pour signer un accord de partenariat avec Compaq. Avec la même somme il aurait pu s'offrir des kilomètres de Tacotac et engager des gens pour les gratter.

BARÊME

L'ELSPA, entité qui regroupe la majorité des éditeurs européens, vient de ratifier le nouveau système de mise en garde des mineurs contre la violence et le sexe dans les jeux vidéo. Un barême, imprimé sur la jaquette, comportera 4 cases: 0-10, 11-14, 15-17 et 18+. Seront cochées les cases correspondant au public visé. Ainsi, pour un jeu autorisé à partir de 11 ans, les trois cases 11-14, 15-17 et 18+ seront cochées, puisque les 15-17 ans ont, de fait, plus de 11 ans, et que les plus de 18 ans ont également, si l'on se donne la peine d'y réfléchir deux minutes, plus de 11 ans. Oui, c'est crétin, je ne vous le fais pas dire, mais c'est le côté logique qui a dû leur plaire. Il aurait été si simple de demander aux éditeurs d'inscrire clairement l'âge minimum sur la jaquette, mais non: ils préfèrent créer des logos, des cases à cocher, un symbole officiel... Peut-être qu'ils se disent: nos clients, comme ils jouent à des jeux vidéo, sont probablement des abrutis, alors on va leur faire des schémas. Quoiqu'il en soit, vous saurez maintenant reconnaître les jeux marrants du premier coup d'œil: c'est ceux dont seule la case "18+" est cochée.

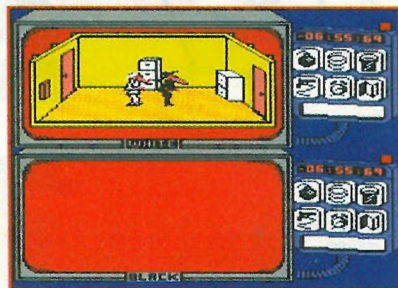
news

news

UN AMI REVIENT







C'était en 16 couleurs, en QWERTY, avec un basic débile, un lecteur de cassettes qu'il aurait fallu vendre avec un tournevis et un lecteur de disquette gros comme une boîte à chaussure. Celui-ci, le 1541, était équipé de son propre processeur 6502C, ce qui ne l'empêchait pas d'être le plus lent du monde. C'était le Commodore 64, une bécane sur laquelle pas mal de gens se sont éclatés pendant des heures, sans crise d'épilepsie parce que la télé ne s'intéressait pas aux jeux vidéo, il y a 10 ans. Miha Peternel, un vrai fondu, a réalisé un émulateur C64 qui tourne sur PC. On retrouve le même écran, les caractères graphiques qui rendent fou et une émulation du chip sonore sur Soundblaster. Naturellement, les jeux C64 tournent dessus à condition de disposer d'un câble pour les charger dans le PC depuis le fameux 1541. Comme ce Freeware est fourni avec quelques jeux, on a pu essayer Bruce Lee, Spy vs Spy et Dig Dug. Ça marche! Génial, je pourrai bientôt rejouer à Little Computer People sur mon PC! Et à Interdictor Pilot, Skyfox, FS II et Monty on the Run! Pour en faire autant, faites un tour sur les serveurs ou rendez-vous sur E-Mail (USA), bal miha@nd.np.com.

Nième ALLIANCE

Qui dit télé numérique dit magnétoscope numérique. Or, rien n'est vraiment prêt dans ce domaine, et les grands de ce monde sont en train de plancher sur la question. Les grands de ce monde, c'est pas Clinton, Eltsine et Mitterrand, c'est Sony, Philips, Sanyo, Sharp, Matsushita, Hitachi, JVC, Mitsubishi, Toshiba et... et... Thomson, oui, de peu. Il s'agit bien sûr de s'accorder sur un format (personne n'a envie d'une nouvelle guerre des standards). Très bonne nouvelle: IBM et Apple ont été conviés à participer aux débats, ce qui signifie que les constructeurs ont pris conscience que le côté "soft" des magnétoscopes à venir serait au moins aussi important que le côté "hard". Ce n'est pas la première fois qu'on retrouve Apple et IBM côte à côte, alors qu'ils étaient, historiquement, opposés. C'est, encore une fois, l'émergence de l'ennemi commun, Microsoft, qui les rapproche... Le but est probablement d'éviter des magnétoscopes avec interface Windows.

SOMME

Pour 145 francs, vous pouvez offrir à votre poupée Barbie une superbe garde-robe Naf-Naf, et je déconne pas. C'est juste pour montrer à quel point une info banale peut sembler non-conventionnelle hors contexte.

REEL MAC

The Reel Magic, la fameuse carte qui fait rire les lecteurs de Joystick parce qu'elle embarrasse ses rédacteurs qui font rien qu'à écrire des conneries dessus, va bientôt être adaptée sur Macintosh par Radius.

20TH CENTURY FOUNE

La 20th Century Fox, qui jusqu'à présent avait confié les licences d'adaptation de ses films en jeux vidéo à d'autres, s'apprête à monter son propre département d'édition, avec ses propres programmeurs pour programmer ses propres jeux à partir de ses propres films. Comme cette année sort "Baby's day out", de John Hughes, réalisateur de "Ferris Bueller's day out" (l'excellent "la folle journée de Ferris Bueller"), on peut parier sur un jeu à base de bébés à la fin de l'année.

COMPROMIS

Apple va proposer des Quadra 610 équipés d'une carte logique de PC, à base de 486 à 25 Mhz. D'une simple touche, on passe de l'écran Mac à l'écran PC et réciproquement; on peut copier/coller de l'un à l'autre, partager la mémoire, les imprimantes, les lecteurs de CD-Rom et les disques durs, Windows fonctionne dessus... Seul défaut: impossible de brancher une carte SoundBlaster. Cette fois-ci, ironie de l'histoire, c'est IBM qui peut dire: "Welcome Apple"...

••• Après tout, "multimedia", c'est juste la traduction en anglais de "usine à gaz".
••• Les éditeurs de l'Encyclopedia Universalis sont en train de réfléchir à une version CD-Rom de leur produit. Combien faut-il de CDs pour loger les quelques trente volumes de ce monstre?
••• "Mais où sont les neiges d'antan?" demandait Villon. Elles sont bouffées par l'effet de serre. Suffisait de demander.

PARADIS VIRTUEL

Larousse annonce la publication prochaine – au cours de cette année – de la version disquette (au format Voyager, alias Expanded Books) de quatre des "Petits Classiques": Candide de Voltaire, les Fleurs du Mal de Baudelaire, Dom Juan de Molière et Phèdre de Thierry Chaupette. Baudelaire avec un économiseur d'écran psychédélique, ça peut être sympathique.
Dernière minute: la version de "Phèdre" publiée par Larousse est bien celle de Racine et non pas celle de Thierry Chaupette. Témoin ces deux extraits:
« Et Phèdre, tôt ou tard de son crime punie,
N'en saurait éviter la juste ignominie. »
(Racine, Phèdre, V, I)
« Et Phèdre, reglouminant son ancien pari,
N'en crabotait plus guère qu'un vieil amphigouri. »
(T. Chaupette, Phèdre, LXVI, 7, §4, II, v.12)





COPYRIGHT

Alerte rouge: une boîte américaine nommée Compton a déclaré récemment être propriétaire du mot "Multimedia", qui n'est donc pas un mot mais une marque déposée. Elle exige 2% de droits d'auteur de toutes les sociétés qui utilisent le mot. Tiens, on vous en offre pour 14 francs: multimédia, multimédia, multimédia, multimédia.

AUTOROUTE ÉLECTRONIQUE

On vous avait parlé de la "Data Highway" dont Al Gore, le vice-président américain, a fait l'un de ses chevaux de bataille. Alain Carignon, ministre dans le vent, vient de déclarer que la France se devait de se doter des mêmes structures afin de rester compétitif dans le bla-bla du chose. Allô? On se réveille, mon petit. La Data Highway, c'est déjà en cours, chez nous. Ça s'appelle le "câble". Quand les américains disent "construire une autoroute électronique", nous, on dit "installer le câble". Dans dix ans, Carignon va se réveiller et dire tout d'un coup: "au fait? Quelqu'un a pensé à mettre des programmes sur le câble? Ça, ce serait une super idée!".



JURASSIC PARK

Après la disparition de Kilt par euthanasie, c'est au tour de Best de faire ses adieux. Vieux de 25 ans, le magazine rock est en cessation de paiement depuis décembre dernier. Si votre grand-maman vous a offert pour Noël un abonnement à Kilt et à Best, vous l'avez bien dans l'os...

ATARI FRANCE DISPARAÎT

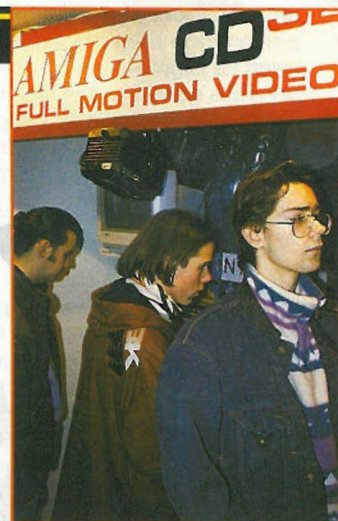
Atari France a enfin disparu, au terme d'une agonie de plusieurs années. Il s'agit, selon Atari Europe, d'un machin pour limiter les bidules et surtout les frais de structure qui pèsent lourd sur les trucs, ainsi que les marges, mais moins, et ce en attendant la sortie certainement prochaine, mais peut-être pas, de la Jaguar, du moins dans la mesure où les parts de prélèvement sont toujours au niveau où elles étaient au moment où la décision a été – ou sera – prise, à terme. On aura compris qu'Atari Europe ne sait pas très bien à quoi s'en tenir quant au futur: même Atari US ne sait pas de quoi demain sera fait (il est vrai qu'Atari France avait déjà du mal à savoir de quoi hier était fait).
En attendant, les fans et autres musiciens en rade de séquenceur peuvent continuer à acheter des ST, TT et autres Falcon chez Accord, Parc d'Activité du Coudrier, 95650 Boissy l'Aillerie, tél: (1) 34 66 93 06, fax: (1) 34 66 93 07. Quant à ceux qui ont des problèmes avec leur machine, qu'ils se rassurent, les gentils gens de GK Services se feront un plaisir de réparer leur os en panne. On les contacte au 47 chemin des petites fontaines, 91180 St Germain lès Arpajon, tél: (1) 69 88 80 81, fax: (1) 69 88 04 06. C'est vrai, hein, même si les adresses font un peu "12, Allée qui fleure bon le noisetier, Calmeville", c'est bien eux qui assurent respectivement la vente et le service qui suit.

MONOPOLE

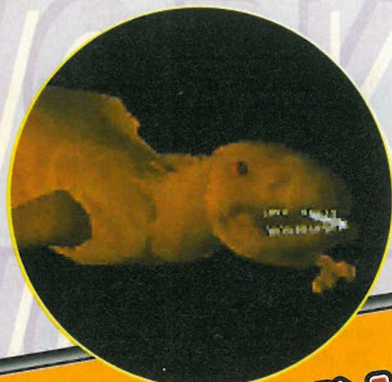
AT&T, compagnie américaine de téléphonie, vient d'annoncer la sortie d'un modem particulier pour console Megadrive, nommé Edge 16. Celui-ci permet à deux joueurs éloignés de discuter à haute voix tout en jouant ensemble par le biais de leur téléphone. Plusieurs éditeurs ont déjà accepté de développer des jeux tirant parti de cette faculté, car tous ceux qui ont un modem et deux lignes téléphoniques savent à quel point il est agréable d'insulter l'adversaire quand on parvient à le gratter dans le dernier virage. On a du mal à imaginer nos PTT nationaux développer quelque chose comme ça. Et s'ils le faisaient, ce serait sûrement avec un look des années 50, et dans deux coloris au choix: marron et gris cassé.

BELGIQUE

Je pourrais commencer en vous disant que dorénavant, il sera possible de s'abonner à Joystick de Belgique mais je préfère ménager le suspense. Le salon Games, qui s'est tenu en Belgique du 2 au 5 février dernier, a été un véritable succès. Vous y êtes venus nombreux, vous étiez très sympas et rudement contents parce que le salon Games est un salon consacré aux jeux et que vous veniez pour ça. Du coup, on reviendra l'année prochaine. Comme en témoigne la photo, le stand de Joystick mesurait au moins 100 mètres de long, la folie (pour vous donner une idée de l'échelle, comparez la taille du type au premier plan à ceux du fond. On dirait que le type devant est super grand, c'est incroyable). Le stand Commodore était pas mal non plus, remarquez, et l'éditeur s'était mis en quatre pour présenter le CD 32. Bref, tout le monde content et du coup, il sera désormais possible de s'abonner à Joystick en Belgique. Bon, pour être tout à fait honnête, ça a peu de rapport mais l'info est exacte, il sera dorénavant possible à nos nombreux lecteurs belges de s'abonner.



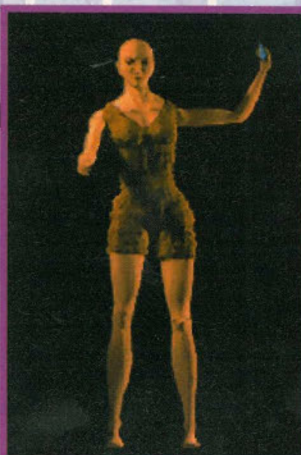




Robinson's Requiem

WORK IN PROGRESS

EDITEUR: SILMARILS PHOTOS : PC



Pendant le jeu, vous rencontrerez des amazones.

Pendant le jeu, vous rencont erez des amazones.



Dans le précédent Work in progress consacré à ce jeu de Silmarils, prévu pour février, je vous donnais rendez-vous au mois prochain. En fait, deux mois ont passés, la chose ne sortira plus tard, mais le résultat valait la peine qu'on attende. Pour ceux qui auraient ratés un épisode, sachez que Robinson's Requiem vous met aux commandes d'un homme qui se retrouve sur une planète hostile et doit se débrouiller avec les moyens du bord. Maintenant que le jeu est plus avancé, on y voit plus clair dans ce qui fait l'intérêt numéro 1 du produit: le réalisme. Dans ce véritable simulateur de vie, le personnage sera quasiment géré comme un avion de Flight Simulator. Impossible de faire un pas sans qu'un nombre incroyable de variables se mettent a analyser des trucs et des machins. Côté physiologique, température, sang, faim, soif, poids, système pileux et tension artérielle. Ces deux dernière caractéristiques sont particulièrement bien géré puisque la barbe et les cheveux sont pris en compte. Côté coeur, c'est du grand luxe avec une gestion des diastoles et systoles. Mais qu'est-ce que c'est, ces trucs, êtes vous en train de penser (je vous connais comme si je vous avais tricoté. D'ailleur, j'ai parfois l'impression que j'ai sauter une maille). En fait, ça correspond aux mouvements de dilatation du coeur et des vaisseaux (diastole) ou contraction (systole). Ca paraît un peu tiré par les cheveux mais c'est très important pour les problèmes cardiaques que votre personnage encourera. Très sadique, les créateurs du jeu ont prévus une vingtaine de morts différentes. Ca ira de la peur à la noyade en passant par divers états d'innanition ou de déshydratation.

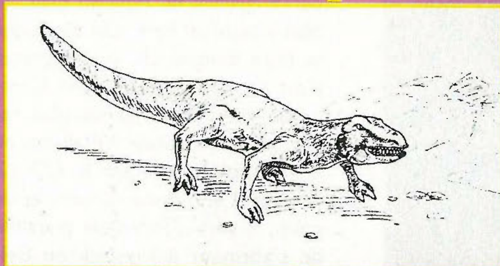
2ème PARTIE - ST/AMIGA/PC SORTIE PREVUE : MARS

CE N'EST QU'UNE ÉGRATIGNURE

En ce qui concerne les petits détails qui rendent la vie si pénible, on trouve une gestion de la météo, du poids des objets portés. L'heure est gérée à la seconde et biren entendu, si vous restez sous la pluie, vous vous enrhumerez. Eh oui, votre robinson pourra s'amocher très salement sans pour autant mourir dans l'imédiat: plaies, morsures, fractures, infections, oeil crevé, et même surdité et cécité temporaire mettront un peu de sel à l'aventure. Tout ça aura pour conséquence des fièvres, empoisonnements et si vous n'avez pas de chance, ça se terminera par une gangrène. Si les éléments se déchainent contre vous, vous risquerez d'attraper la grippe, une insolation, le paludisme et autres plaisanteries. Pour se remettre, rien de tel qu'un bon repas mais attention de ne pas manger n'importe quoi. Dans un jeu aussi finement géré, c'est vite fait de se retrouver avec une intoxication allimentaire ou même ivre, voir camé. Dans ce cas, la chose se traduira à l'écran par éternuements, toux, bâillements, hoquets, hallucinations, chute de tension, crises de pleurs, de folie, de tremblement et si vous suivez trop à la lettre les préceptes de la santé par les plantes, le jeu se terminera par une overdose. Voila de quoi continuer avec les divers façons de se soigner. Au menu, on pourra utiliser aspirine, désinfectant, antibiotiques, antispasmodiques, quinine, vitamine, calmants, somnifère. Dans le cas de blessures plus graves, le personnage aura recours à l'anesthésie, au sérum anti venin, à la morphine ou encore au sulfate d'atropine. Enfin, lorsque vous serez vraiment amoché, il ne restera plus qu'a utiliser pansements, aiguille et fil, garot, attelle et, pour les cas désepéré, scie. Pour les cas très très désespérés, il faudra prendre du cyanure (souverain contre tous les problèmes). La version PC, annoncée pour fin mars, sera suivit un mois plus tard de celle sur Amiga, Amiga 1200, ST et Falcon, puis de la version PC CD cet été. A la rentrée, on devrait voir arriver les versions Jaguar, 3DO et CD32.

Moulinex

Les personnages 3D

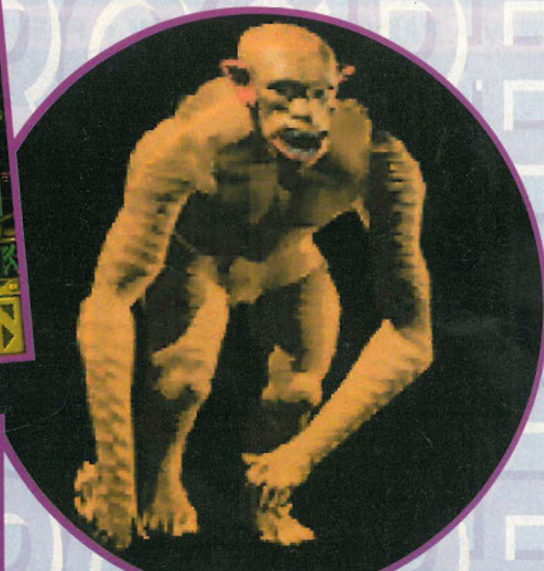




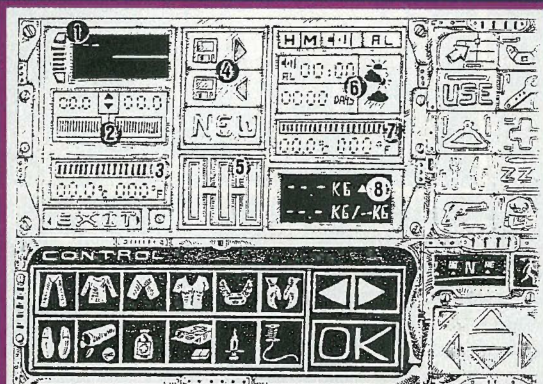
la création des personnages commence par une esquisse sur papier. Ensuite, on passe au travail sur 3D Studio. Comme il l'est expliqué dans notre dossier consacré aux Outils de la Création, on applique une texture mappé sur une structure en fil de fer







L'ÉCRAN D'INFORMATION



COMME LE VOIT ICI, L'ÉCRAN D'INFORMATION SERA PARTICULIÈREMENT DÉTAILLÉ

1 ELECTROCARDIOGRAMME

2 TENSIOMÈTRE

3 TEMPÉRATURE DU CORPS

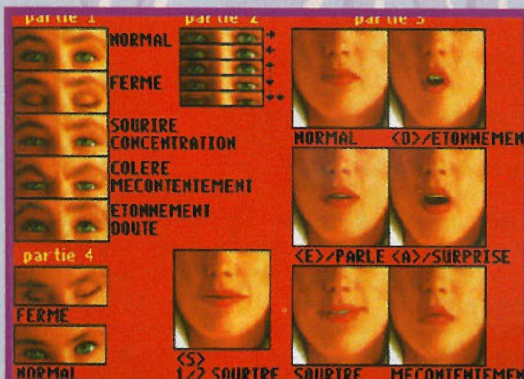
4 PANNEAU D'OPTIONS (SAUVEGARDES)

5 SANG, EAU, FAIM

6 HORLOGE ET MÉTÉO AVEC ALARME

5 TEMPÉRATURE EXTÉRIEURE

5 TEMPÉRATURE EXTÉRIEURE



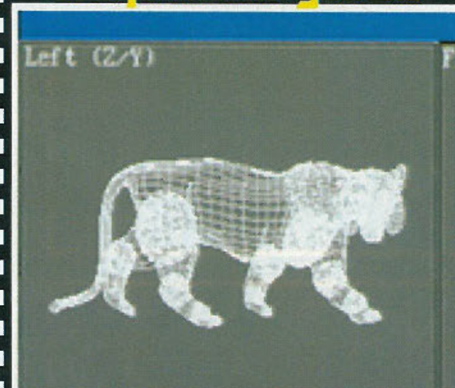
Cet écran représente les différents mouvements de lèvres qui seront associés aux infos que cette jolie Robinsonne vous transmettra par téléphatie. Suivant la longueur des textes, le personnage s'exprimera de vive voix sur la version CD.

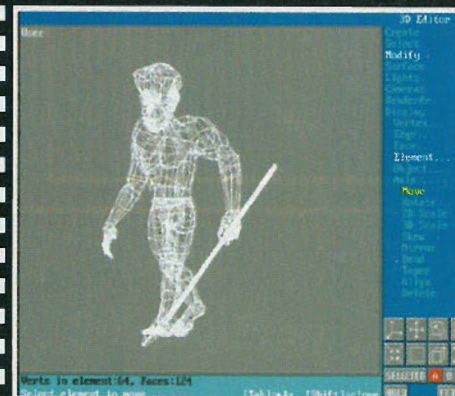


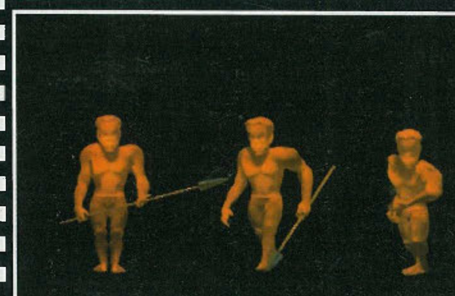


Le relief est très marqué dans les paysages. Naturellement, on peut passer sous le pont.

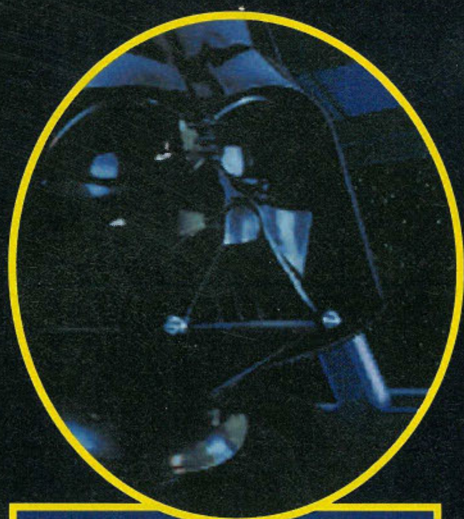
Les personnages 3D





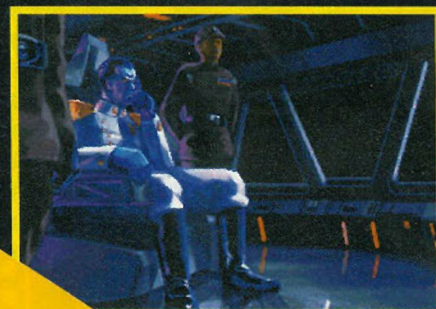
TIE FIGHTER









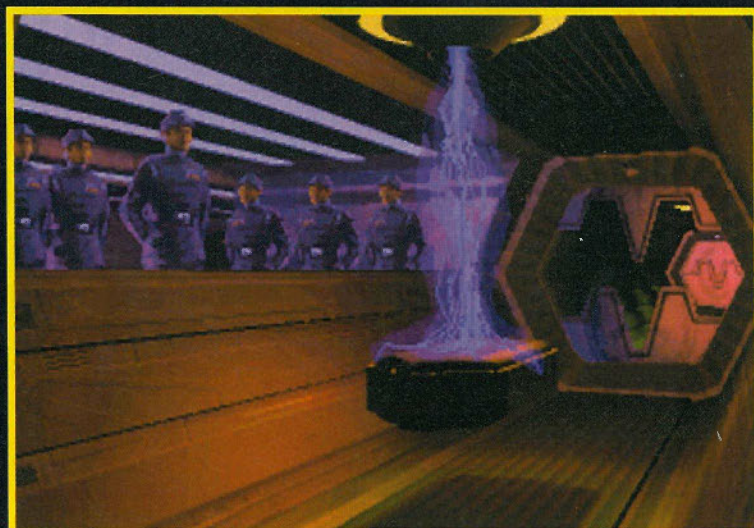


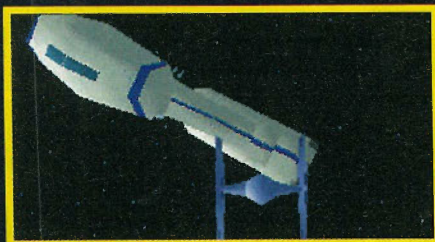


LUCASARTS
PC
AVRIL 94

Après X-Wing et ses diverses déclinaisons (les scenery disks), puis Rebel Assault, l'éditeur LucasArts continue d'adapter, pour notre plus grand plaisir, la saga de "La Guerre des Etoiles" sur nos petits PC chéris. Il faut dire que la géniale épopée de Monsieur Lucas s'y prête à merveille ! Mais cette fois-ci, fait sans précédent, c'est du côté de l'Empire, et donc de Dark Vador, que vous reprendrez du service ! Votre tâche sera donc d'écraser l'Alliance Rebelle, et donc de faire la nique à Luke Skywalker, Ian Solo et leurs amis ! Je sais, au début ça fait mal, mais finalement, l'idée est assez géniale. Vous intervenez pile au moment où les rebelles fuient leur base secrète de la planète de glace (qui s'appelle Hoth, en plus !), et que l'Empire vient de repérer. Cet épisode correspond au film "L'Empire contre-attaque".
En fait, Tie Fighter n'est autre que la suite de X-Wing. Comme dans ce dernier, vous vous retrouverez aux commandes d'un chasseur spatial, et devrez compléter des dizaines de missions stratégiques, chacune donnant lieu à des combats spectaculaires et acharnés.
Le jeu est, comme toujours, enrobé de scènes cinématiques magnifiques, entièrement réalisées en images de synthèse, et dispose d'un scénario complet et intéressant. Vous pourrez toujours participer à des "combats historiques" et à des missions d'entraînement. Suivant la force du joueur, le niveau de difficulté pourra être choisi parmi trois. Les missions sont précédées d'un briefing complet, et sont d'une variété vraiment intéressante. De plus, elles ne sont pas linéaires, et offrent une plus grande liberté d'action que dans X-Wing. Il va falloir faire des choix et élaborer des tactiques pour en venir à bout.
Au départ, c'est dans un chasseur Tie que vous prendrez place. Contrairement aux X-Wing de l'Alliance, ces appareils ne disposent pas de bouclier, et exploseront donc au moindre pépin. Vous êtes prévenu ! Par la suite, vous serez amené à piloter d'autres vaisseaux, toujours plus performants. Il vous sera même donné de prendre place dans le chasseur personnel de Dark Vador, celui avec les ailes repliées. Comme toujours en plein combat, vous pourrez dialoguer avec vos coéquipiers, et même leur donner des ordres (Couvre-moi ! Retour à la base ! Attaque groupée !). Mieux, avec l'ordinateur de bord, vous restez en contact avec votre base, qui vous aide dans votre tâche en vous suggérant le meilleur moyen de parvenir au but. Le système de radar est lui aussi des plus performants. Côté réalisation, Tie Fighter utilise toujours intensivement la 3D polygonale qu'on lui connaissait, mais avec une nouveauté de taille : grâce à l'emploi de l'algorithme de Gouraud, les faces sont dé-



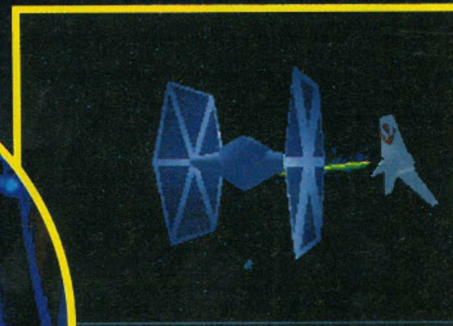


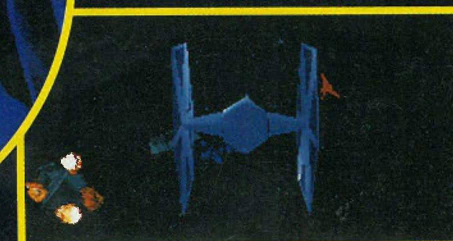














gradées et adoucies de façon spectaculaire. En attendant le mapping, ça fait beaucoup plus classe ! Sinon, on retrouve toujours le mélange d'objets 3D (les vaisseaux et les tirs) et bitmap (galaxies, débris, explosions...) qui a fait le succès du premier épisode, ainsi que les nombreuses vues extérieures. Comme dans le précédent épisode, la musique non-stop s'adapte à l'intensité du combat, et les bruitages digitalisés ajoutent au réalisme. En bref, la version finale devrait cartonner à tous les niveaux !

La sortie de Tie Fighter est prévue pour le mois d'avril, et des scenery disks sont prévus. En attendant, que le côté noir de la Force soit avec vous !

150

DARK LEGIONS



SSI
PREVU SUR : PC
PHOTOS : PC
POUR AVRIL

Surtout connu pour ses jeux de rôles, la compagnie américaine SSI s'initie avec Dark Legions aux jeux de stratégie et d'action. C'est l'équipe de Dream Forge, à qui l'on doit entre autres Fantasy Empires et Stronghold, qui s'occupe actuellement du développement. Sur le papier, Dark Legions est particulièrement alléchant : surgies des meilleurs récits d'héroic fantasy, deux armées de créatures hirsutes et poilues s'affrontent sur un champ de bataille. A la tête d'une de ces légions, votre rôle consiste tout d'abord à déployer intelligemment vos troupes en fonction des pouvoirs de chacun. Dark Legions est à ce titre un jeu de stratégie, comme les jeux d'échecs ou l'Othello. Chaque pièce est définie par des caractéristiques empruntées au jeu de rôles avec des points de vie, des points de mouvement, des pouvoirs et des attaques spéciales.

Il y a au total seize créatures qui ne demandent qu'à en découdre, moyennant espèces sonnantes et trébuchantes. Que voulez-vous, chaque chose se paye et si vous voulez gagner, il va falloir dépenser efficacement vos pièces d'or. A vous d'engager, en début de jeu, les meilleurs mercenaires pour constituer une armée homogène et puissante. En fait, chaque créature dispose d'un talent spécifique et souvent dévastateur. C'est ce qui semble faire la force de Dark Legions. Les pouvoirs de chaque personnage sont suffisamment originaux et variés pour concevoir de nombreuses stratégies de combat. Certaines créatures lancent des projectiles, d'autres excellent au corps à corps (le démon à quatre bras a l'air féroce !) et certaines même, comme le vampire, sont capables de tranformer les ennemis en zombies pour ensuite les retournercontre leurs frères d'armes.

Le Shape Shifter prend l'apparence de son adversaire, le fantôme se téléporte, l'élémentaire de feu se transforme en mini-nova, bref aucun des délires propres aux jeux de rôles du type Donjon & Dragons ne nous ont été épargnés. Toutefois, l'intérêt de Dark Legions ne réside pas uniquement dans son aspect "jeu de plateau". Si vous jouez le rôle de commandant, il faudra également mettre la main à la pâte et diriger personnellement tous les combats. L'action est alors vue de dessus avec un scrolling multidirectionnel de bonne facture. En fait, les batailles ressemblent énormément à celles de Fantasy Empires, si ce n'est que cette fois-ci, c'est du mano a mano. Bien sûr, les phase d'actions ne sont pas aussi développées que dans un jeu d'action pur et dur. Cependant, la variété des combattants devrait compenser la simplicité des combats, d'autant plus qu'un mode "compétition" est prévu via le modem ou un réseau Network. Déjà amusant seul, Dark Legions risque fort de faire couler beaucoup d'encre en mode "deux joueurs".

MARC MENIER

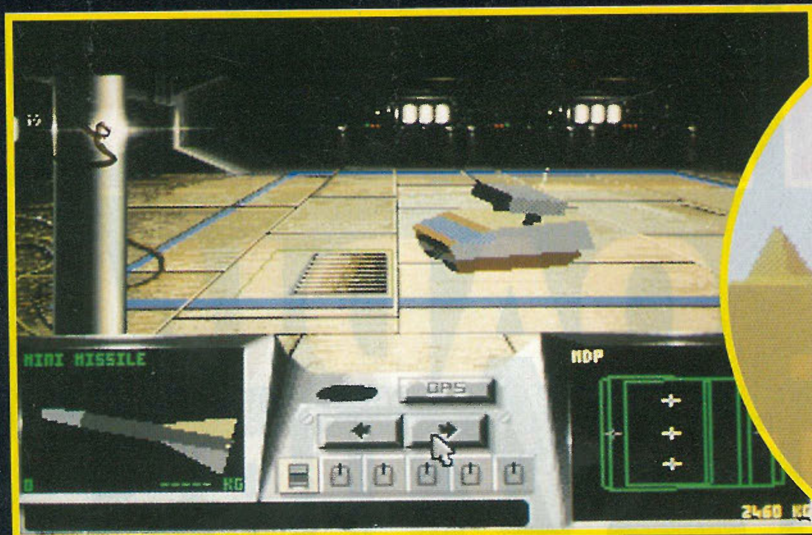


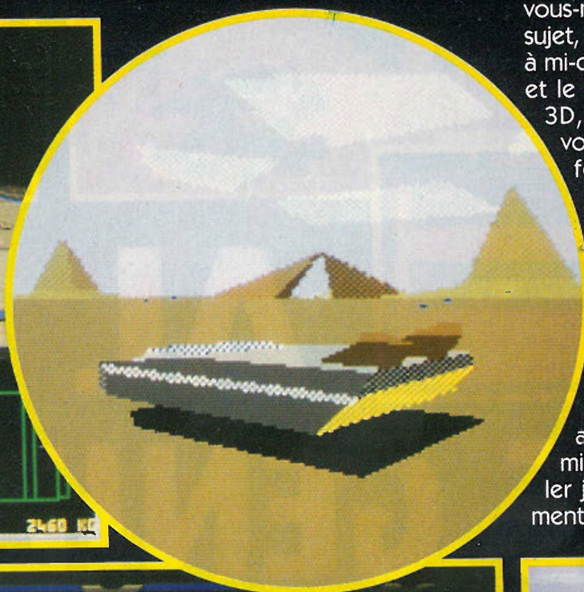






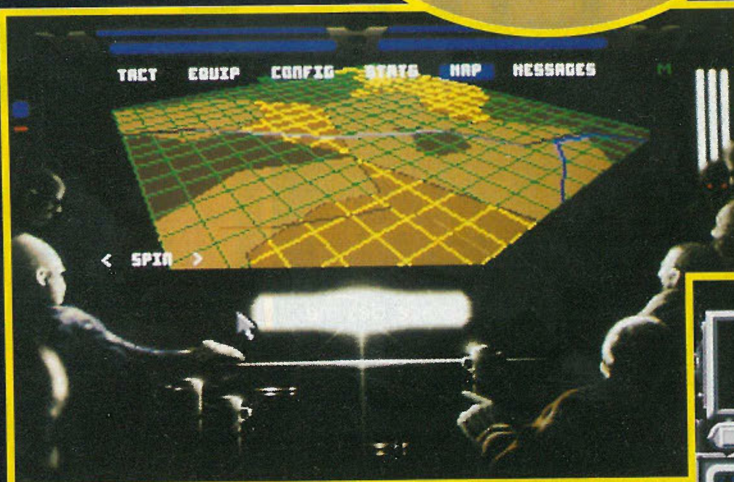
ARMOUR GEDDON II

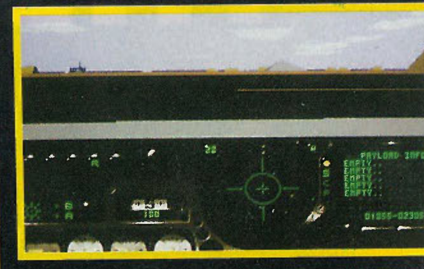


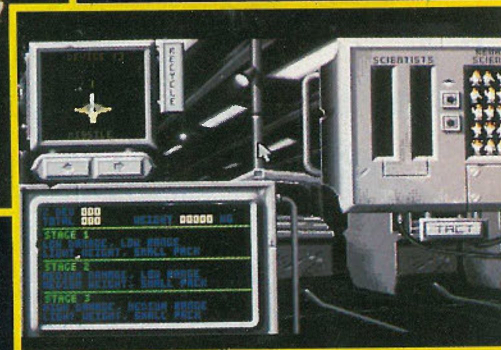


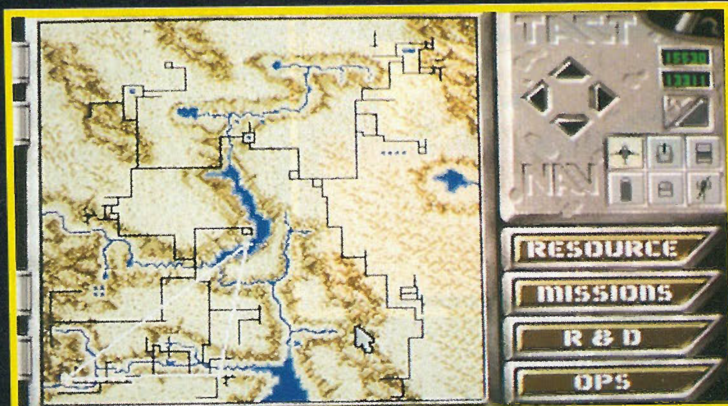
PSYGNOSIS
AMIGA
PHOTOS : AMIGA
MARS 94

Après de longues années d'attente, voici poindre à l'horizon la suite de l'un des hits majeurs de l'Amiga. Armour Geddon avait fait sensation à l'époque de sa sortie, car c'était l'un des premiers jeux à proposer de nombreux véhicules différents contrôlables directement par le joueur. Cependant, le soft décevait un peu à l'usage du fait d'une lourdeur d'utilisation assez énorme. Pour ce second volet, on nous promet une bien meilleure jouabilité, ainsi qu'une action beaucoup plus rapide. Il s'agit toujours là d'un jeu de stratégie opposant deux armées dans un conflit destructeur. Avant de partir à l'assaut de vos ennemis, vous devez inventer les divers véhicules et armes qui vont composer vos forces. Pour ce faire, vous disposez d'un certain nombre de savants, que vous allez affecter à diverses recherches. Bien évidemment, plus vous mettez de scientifiques sur un projet, et plus vite ce dernier sera mené à terme, c'est donc à vous de définir vos priorités et de distribuer les rôles en conséquence. Attention, comme le jeu se déroule en temps réel, l'ennemi ne reste pas inactif pendant ce temps et déplace lui aussi ses troupes. Armour Geddon se déroule sous la forme de missions à accomplir successivement. Ici, vous devrez capturer telle base, là intercepter tel convoi. La panoplie de véhicules dont vous disposez est assez conséquente : hélicos, chasseurs, bombardiers, tanks lourds ou légers, hovercrafts, et j'en passe et des meilleures. On retrouve la même diversité pour ce qui est de l'armement de ces unités : là aussi, vous pourrez inventer roquettes, missiles ou lasers, ou encore les équiper de vision infrarouge ou de déflecteurs d'ondes radar. Une fois tout ce beau monde fin prêt à aller massacrer son prochain, vous pouvez lui indiquer une destination directement sur la carte, le pilotage automatique se chargeant alors de le guider, ou bien vous pouvez tout simplement prendre vous-même les commandes. A ce sujet, Armour Geddon 2 se place à mi-chemin entre le jeu d'arcade et le simulateur, ni shoot'em up 3D, ni simulation de la mort vous obligeant à mémoriser la fonction de la moitié des touches de votre clavier. De plus, pour rendre le soft accessible au plus grand nombre d'utilisateurs possible, il existe une fonction qui permet de paramétrer librement le niveau de difficulté en modifiant le degré d'efficacité de vos armes, ainsi que de celles de l'ennemi. Vous pourrez ainsi contrôler jusqu'à six unités simultanément, passant librement de l'une à l'autre quand cela vous dit, l'ordinateur assurant la permanence pour les cinq autres. Pour ce qui est de la visualisation des combats, Armour Geddon 2 opte, comme son prédécesseur, pour une représentation graphique en 3D polygonale. Ce n'est certes pas ultra détaillé, mais en contrepartie, les véhicules se déplacent à grande vitesse et sans saccades, même sur un modeste Amiga 500. Voilà un soft qui s'annonce particulièrement complet, même s'il ne nous est pour l'instant pas possible de juger dans quelles proportions s'équilibreront l'action et la stratégie. Réponse prévue le 11 mars !















AL QADIM THE GENIE'S CURSE

SSI
PC/PC CD-ROM
MARS/AVRIL 94

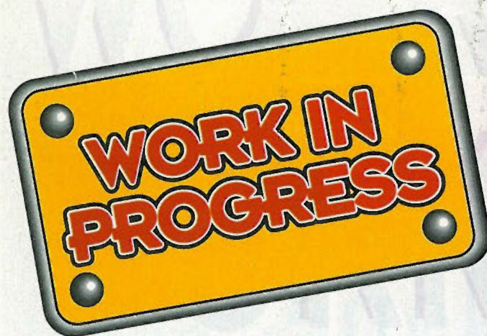
Si je vous dis "Al-Qadim", vous vous devez de répondre instantanément "AD&D". Eh oui, SSI adapte un autre des univers du célébrissime jeu de rôles de Gary Gygax. Mais SSI ne s'est pas contenté de faire un "banal" jeu de rôles, Al Qadim est en fait un jeu très original sur micro, puisque très inspiré de la célèbre Légende de Zelda chère aux consoleux. C'est donc un jeu d'aventure-action employant le moteur graphique de Dark Sun, très amélioré pour l'occasion, avec de grands personnages superbement animés. Le jeu se déroule, comme vous pouvez vous en douter au vu des photos, dans un monde proche des Mille et Une Nuits. Votre objectif est de rétablir la réputation de votre famille, qui a été bafouée par le génie de famille (à l'époque, on avait des génies en lieu et place des médecins), en prise à une subite crise d'humeur. Ce ne serait pas si grave s'il n'avait pas assassiné un des membres de la famille rivale. C'est donc une bataille pour l'honneur à laquelle vous allez vous engager. Le personnage principal, que vous dirigez, possède de nombreux gestes admirablement bien animés, notamment les différentes parades au sabre lors des combats. Parce que bon, oui, c'est un jeu d'action. Les maniaques du joystick en auront pour leurs frais. Vous ne rencontrerez pas moins de 20 à 30 monstres différents. Mais le fer ne règle pas tout, et au fur et à mesure du jeu, vous pourrez également faire appel à la magie d'un génie qui vous aidera dans votre quête. Et celle-ci sera longue, très longue même, elle vous fera faire un voyage en mer, affronter les pires pirates et flibustiers. Mais les combats ne sont pas tout, et Genie Course est jonché de casse-têtes en tout genre : labyrinthe, énigmes... Il faudra alors faire appel aux objets magiques qui tombent sous la main, et il y en a énormément. Plusieurs niveaux de difficulté permettent de varier le plaisir, et avec une durée de vie d'environ 40 heures de jeu, le plaisir, c'est sûr, il y en aura... On croise les doigts.

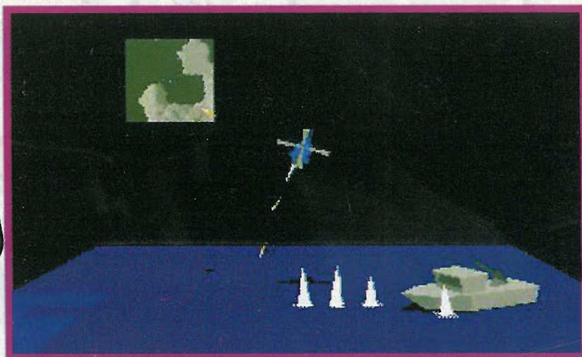
CALOR

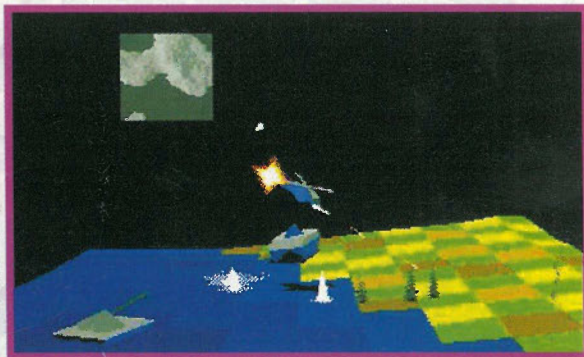












ZEEWOLF

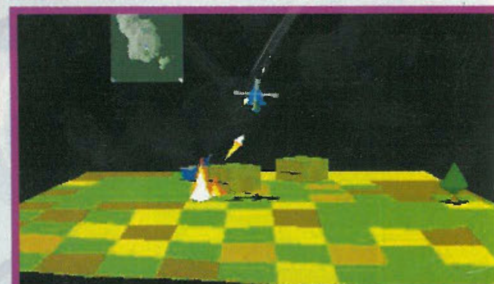
EDITEUR : ASYLUM

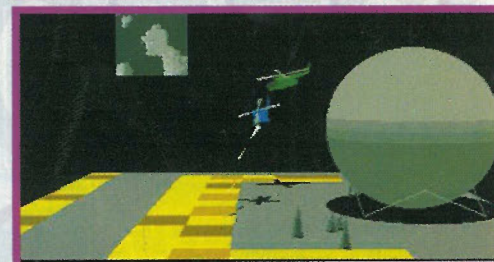
Asylum est une nouvelle société dirigée par Andy Smith, un ancien journaliste de ACE et Amiga Format, qui a été créée pour développer un jeu nommé Zeewolf. En préparation depuis six mois, ce jeu, très proche des grands classiques que sont Choplifter et Virus, est prévu aux environs de mai prochain.

La presse mène à tout... Andy Smith, ancien journaliste de ACE et Amiga Format, a voulu mettre à profit sa connaissance des jeux en créant sa propre boîte d'édition.





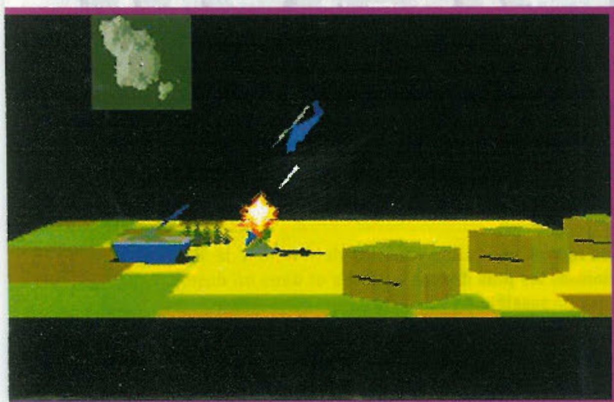


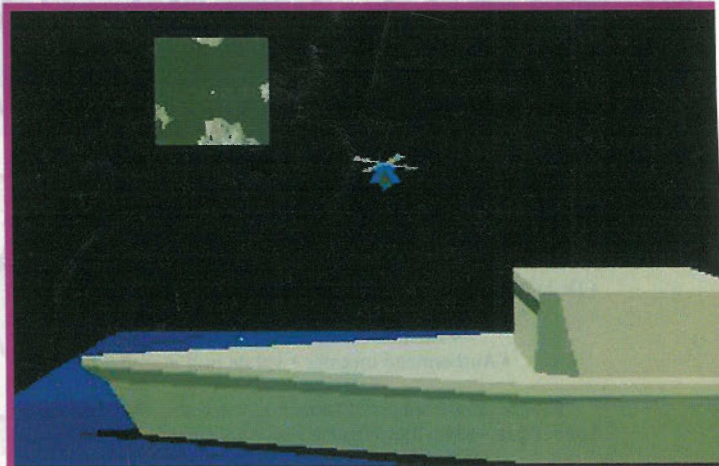


1RE PARTIE
STANDARDS : AMIGA
SORTIE PREVUE : MAI 94

Asylum vient de terminer le moteur du jeu et s'applique actuellement à en développer le "gameplay". Les développeurs sont très fiers de la vitesse du jeu, même sur un "simple" Amiga 500. La version 1200 a même dû être ralentie à 17 images par seconde, car elle tournait trop rapidement. L'intelligence artificielle de Zeewolf est très élevée et tous les mouvements de l'hélicoptère, de l'inertie aux réactions, ont été scrupuleusement étudiés et respectés. Zeewolf comprend 32 missions au cours desquelles le joueur doit secourir des prisonniers. Le sol est rempli d'objets, d'arbres, de véhicules, etc., qui ont tous été programmés et non générés à partir d'un logiciel. Rien que ce travail a nécessité quatre mois de travail. L'action comprend également des affrontements avec les boss, sans être aussi linéaire que les shoot'em up traditionnels. Il ne faut pas se contenter de tirer sur tout ce qui bouge, mais au contraire faire preuve d'observation et de réflexion pour établir une tactique adaptée. Les graphismes sont détaillés, même si la technique utilisée, la 3D polygonale, peut paraître sommaire. L'impact des balles sur l'eau est en effet représenté, et la définition du sol varie selon l'altitude de l'hélicoptère. Les appareils ennemis sont assés variés, des chars d'assaut aux avions. L'armement et le carburant de l'hélicoptère du joueur sont limités, et influencent la vitesse et la précision des manoeuvres. Le réalisme atteint son paroxysme avec la simulation des ondes de chocs des explosions. Les zones de jeu ne sont pas gigantesques, mais elles sont particulièrement nombreuses. Espérons que Zeewolf sera réussi, car Asylum compte en exploiter le moteur sur d'autres réalisations. Affaire à suivre !

Derek de la fuente





WEREWOLF

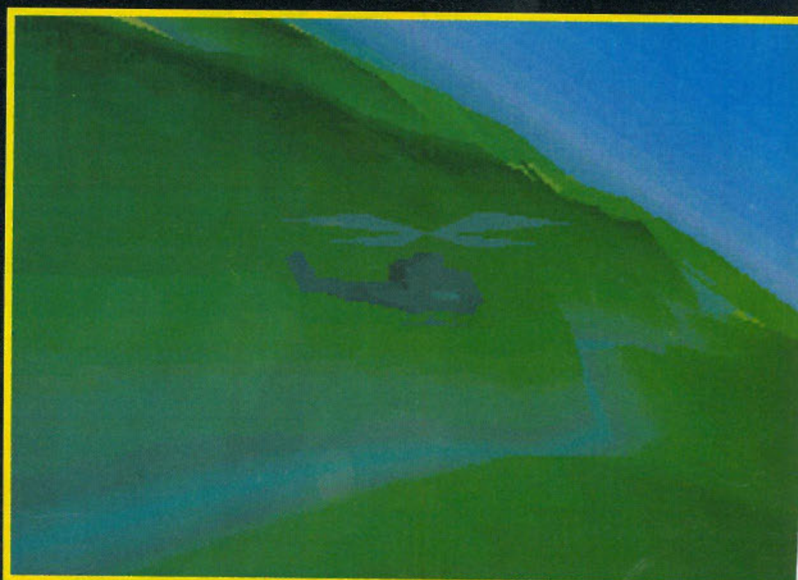
VIRGIN
PC
MARS 94





Ce simulateur a été écrit par Simis, des spécialistes en la matière, qui ont réalisé récemment Flight Construction Kit pour Domark. Simis pense que les fans de simulations d'hélicoptère n'ont pas eu LE simulateur qu'ils méritent jusqu'à présent, et ce malgré Gunship 2000. Simis s'est donc attelé à la tâche pour produire un jeu alliant beauté et réalisme. Werewolf, dont le moteur est basé sur celui de AVB88, est divisé en deux parties : un mode permet de jouer uniquement à partir de la tour de contrôle (avec de multiples options d'angles de vue) pendant que l'ordinateur dirige automatiquement l'hélicoptère selon les instructions ; l'autre permet de piloter soi-même l'appareil. Le jeu se déroule dans les mers au sud de la Chine où des navires ont été attaqués par des bateaux pirates. Le gouvernement vous charge d'enrayer ces raids avec votre propre armada de navires et d'hélicoptères. Les missions sont variées, de la simple et pure reconnaissance des îles pour repérer les bateaux ennemis, au sauvetage effectif des produits dérobés par les pirates. L'une des plus périlleuses entreprises consiste en un vol "radada" dans un canyon, poursuivi par les ennemis. A chaque succès, vous serez récompensé financièrement, ce qui facilitera l'investissement dans de nouveaux appareils et armements : on peut ainsi monter jusqu'à cinq canons sur un hélicoptère. Simis a délibérément limité l'utilisation des missiles pour renforcer le réalisme. La zone de jeu est particulièrement conséquente, large de 200 km, et nécessite quelque vingt minutes à traverser. Cela implique forcément une gestion judicieuse du carburant, et il faudra repérer les zones de ravitaillement pour ne pas tomber en panne sèche. Destiné aussi bien aux novices qu'aux experts, le jeu comprend une option de pilotage simple, histoire de se familiariser avec les réactions de l'appareil, et une gestion de palonnier pour les "simulmaniaques". Tout est paramétrable (des ailes aux suspensions, en passant par les pneumatiques, la boîte de vitesse, la consommation de carburant, etc.) à partir des appareils disponibles : Bell Sipercobra, Kamov, Westlands Lynx, Kamov MI-8HipE, etc. Visuellement, Werewolf offre l'opportunité de survoler des îles, des quais, des montagnes... Et tout ça, en Super-VGA (de la mort !). En fait, Virgin pense fortement qu'il s'agit de l'ultime simulateur d'hélicoptère, précis, réaliste, passionnant... On croise les doigts !

Derek Dela Fuente

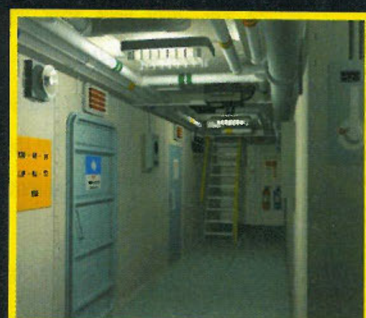














ULTIMATE PINBALL QUEST

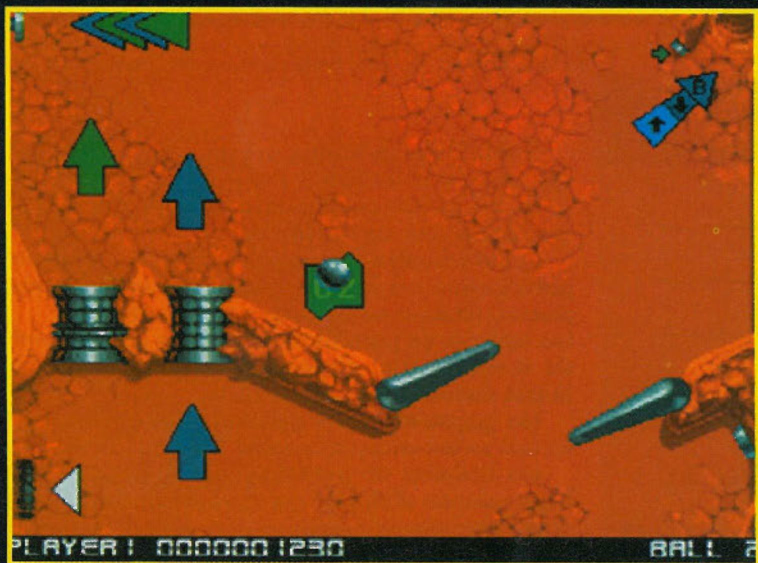
INFOGRAMES
PC/AMIGA
AVRIL 94

Avec le succès de Eight Ball Deluxe, Tristan, Pinball Dreams ou Pinball Fantasies, la mode des flippers est lancée. C'est donc au tour d'Infogrames de s'y coller, avec Ultimate Pinball Quest. D'une conception très originale, ce flipper comprend plusieurs modes de jeu : un mode "aventure", un mode "arcade" et un mode "bonus". En gros, le mode "aventure" oblige à jouer les trois flippers disponibles l'un après l'autre, le mode "arcade" permet de choisir la table, et le mode "bonus" offre la possibilité de jouer aux six petits flippers bonus des trois grandes tables (deux flippers bonus par table). Les flippers de Ultimate Pinball Quest, gigantesques, sont représentés sur quatre écrans scrollant dans toutes les directions (c'est pour cela que vous ne voyez pas toujours les flips sur les photos). A ce propos, le scrolling est rapide, et la boule se déplace à une telle vitesse vertigineuse, qu'il faut beaucoup de concentration pour la suivre (surtout sur Amiga). Les tables sont relativement simples, même si elles comportent tous les éléments attendus : targets, couloirs, etc. On peut évidemment s'affronter jusqu'à quatre joueurs. La réalisation est plutôt sommaire (les graphismes sont en 16 couleurs aussi bien sur PC qu'Amiga)... On se contentera de dire "efficace".

CALOR







ESPACE 3 games

joystick

LE MAGAZINE DES JEUX VIDÉO

CONCOURS



QUESTIONS -

1 - Lequel de ces éditeurs a déjà commercialisé un jeu sur 3 DO ?
A - Delphine
B - Sega
C - Electronic Arts

2 - Combien y-at-il de magasins ESPACE 3 ?
A - 9
B - 5
C - 6

1 - Quelle a été la première boutique ESPACE 3 ouverte en France ?
A - Lille /Faidherbe
B - Paris
C - Strasbourg

QUESTION SUBSIDIAIRE :

VOUS POUVEZ AUSSI RÉPONDRE SUR 36.15 ESPACE 3...

CHEZ ESPACE 3,
les 3DO fonctionnent en 220 Volts. Elles sont équipées d'un transcodeur NTSC/RGB interne, qui permet d'avoir des couleurs très fidèlement reproduites.

LES LOTS

1ER PRIX :
UNE CONSOLE 3DO PAL

2EME PRIX :
UNE MICRO-CHAINE HI-FI

3EME AU 50 EME PRIX :
UN CHRONOMETRE (AU 100 EME DE SECONDE)

BULLETIN REPONSE A COMPLETER ET A RENVOYER AVANT LE 24 MARS A CONCOURS ESPACE 3- JOYSTICK - 103 BD MACDONALD - 75019 PARIS

NOM .... PRENOM ....

ADRESSE ....

CODE POSTAL .... VILLE..............................

Je possède ❐ ATARI ❐ AMIGA ❐ PC ❐ CD ROM

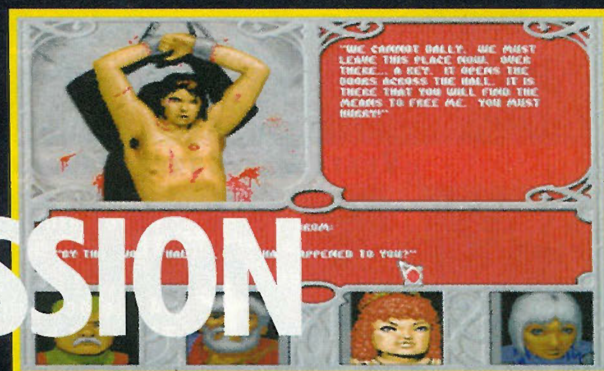
REPONSE 1 : ❐ A ❐ B ❐ C 2 : ❐ A ❐ B ❐ C 3: ❐ A ❐ B ❐ C

REPONSE SUBSIDIAIRE ....

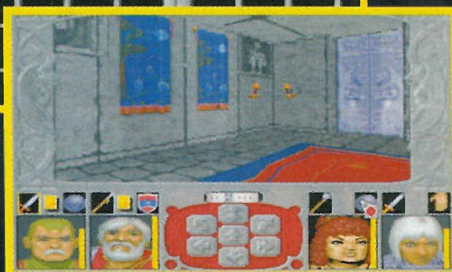
LE RÈGLEMENT

1) *ESPACE 3* et *JOYSTICK* organisent un concours qui sera clos le 24 MARS 1994 à minuit.
2) Tout le monde peut participer, sauf les membres de ESPACE 3 et de JOYSTICK.
3) La participation implique l'envoi d'un bulletin de participation original.Les bulletins raturés, incomplets ou illisibles ne seront pas pris en compte.
Les bulletins de participation ainsi que le règlement du concours sont disposnibles gratuitement sur simple demande à l'adresse du magazine.
4) Les gagnants seront personnellement avisés et les lots seront envoyés avant le 15 AVRIL 1994.
6) Les bulletins de participation seront soumis à l'appréciation d'un jury qui opérera un classement pour l'attribution des lots.

RAVENLOFT
STRAHD'S POSSESSION







SSI
PC/PC CD-ROM
MARS/AVRIL 94

SI passe décidément en revue tous les univers AD&D dispo. Après les Forgotten Realms et le monde de Krynn usés et abusés par les Beholder et autre Pool of Machin, après le récent Dark Sun, et parallèlement à Al-Qadim, c'est au tour de Ravenloft d'être adapté. Cet univers à l'ambiance horreur-gothique peuplé de vampires et autres loups-garous est mis en scène dans un jeu de rôles à la Underworld. Eh oui, moins de deux ans après les Wolfenstein 3D et Ultima Underworld, SSI se décide enfin à exploiter une formule qui apparemment fait recette. Jeu de rôles oblige, tout commence par une création de personnages, en forme de séance de tarots effectuée par une diseuse de bonne aventure. Certes, les composantes sont connues et archi connues : sexe, race, classe, alignement, caractéristiques, portrait..., mais la procédure est assez originale pour ne pas passer inaperçue. Ensuite, en route pour l'aventure ! L'écran de jeu reste classique, avec les tronches des perso en bas de l'écran et une fenêtre graphique, certes pas aussi gigantesque que celle de Shadow Caster de chez Origin, mais suffisamment large pour apprécier le travail des graphistes. Les écrans en haute résolution sont très soignés (320x400, 256 couleurs). Les décors sont très "chargés" avec de belles tentures, tout plein de meubles, des cheminées, etc. Les extérieurs sont étonnants car ils emploient la digit – rappelant vaguement, mais très vaguement, Links 386. Les monstres, quant à eux, sont particulièrement nombreux (pas moins de trente), directement issus de l'imaginaire horreur-gothique. Mais qu'on se rassure, avec plus de soixante sorts disponibles, les conflits ne devraient pas trop poser de problèmes. L'interface est simple d'utilisation, avec notamment un auto-mapping salutaire, où l'on peut noter tous les trucs qui passent par la tête, comme dans Ultima Underworld. Quant à l'ambiance, même si le scénario reste encore inconnu (on sait juste que le grand méchant est un certain Strahd, un lointain cousin du comte Dracula), on peut compter sur Event Horizon Software – qui nous ont déjà offert les sympathiques Summoning et Veil of Darkness – pour s'appliquer également sur la bande son indispensable à ce genre de soft. Le seul hic reste, pour l'instant, la fluidité de la chose qui laisse un peu à désirer. Mais ne l'oublions pas, nous n'en sommes encore qu'au stade de la bêta-version, et des milliards de choses peuvent encore changer. Laissons-leur le temps.

CALOR







Hanna-Barbera®

L'ATELIER D'ANIMATION

Enfin un logiciel d'animation amusant et facile à utiliser. Maintenant, vous pouvez tous créer vos propres dessins animés.

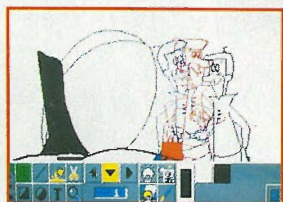
L'atelier d'animation Hanna-Barbera apporte à votre ordinateur un pouvoir d'animation dont l'utilisation est d'une grande simplicité. Grâce à un système d'icônes facile à comprendre, vous avez la possibilité de créer des animations impressionnantes, tout comme les vrais professionels.

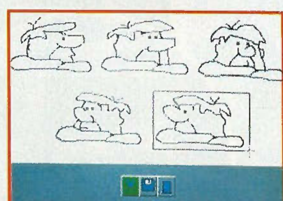
Comprend des sélections de bandes dessinées de Hanna Barbera (The Flintstones, Scooby Doo, Yogi Bear & The Jetsons) ainsi que des coupures d'animations que vous pouvez ajouter à votre collection.

Capacité de liaison vidéo vous permettant d'importer des animations dessinées à la main et des images de fond, en utilisant un magnétoscope ou un magnétoscope à cartouche et un codeur*.

Comprend des options indispensables à l'animateur professionnel, telles que les pelures pour la bonne disposition des images et une exposition réglable vous permettant de travailler avec précision.



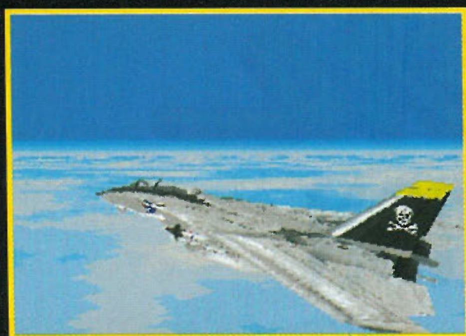




* Nécessite un mag´netoscope et une codeur Rombo (non inclus).

Empire Software, The Spires, 677 High Road, North Finchley, London N12 ODA Tel: 081-343 9143

empire
SOFTWARE







F 14 FLEET DEFENDER

MICROPROSE
PC
MARS/AVRIL 94

Une fois n'est pas coutume, MicroProse se prépare à lancer un simulateur qui ravira tous les frustrés de Top Gun. Comme son nom l'indique clairement, F14 permet de piloter cet appareil servant sur les porte-avions de la marine américaine. F14 semble pouvoir combler les attentes des amateurs de réalisme, sans pour autant négliger l'aspect visuel désormais de plus en plus primordial. Jusqu'à maintenant, les fans des simulateurs étaient confrontés au terrible problème du choix entre un simulateur digne de ce nom, mais sobre graphiquement, et un simulateur d'action, au réalisme parfois douteux, mais impressionnant visuellement. F14 semble réunir ces deux caractéristiques. D'abord, les appareils ont été soigneusement simulés, avec des modèles de vol d'une précision scientifique. Le cockpit est bourré d'instruments de navigation, d'armement, etc., qui tout en restant agréables à l'oeil, fonctionnent parfaitement (et pas comme dans Strike Commander où ils n'étaient présents que pour donner l'illusion). Le nombre d'engins rencontrés lors des missions est tout simplement hallucinant, des traditionnels appareils de chasse comme l'indétrônable MIG aux hélicoptères, en passant par les AWACS, etc. Comme F14 est avant tout un appareil de l'aéronavale, les missions se déroulent la plupart du temps au-dessus de l'eau, occasion unique d'admirer les nombreux bâtiments de la flotte. Deux modes de jeu sont disponibles : un Scramble qui permet de définir précisément les paramètres d'une mission, et un Campaign qui permet d'enchaîner les missions dans un contexte défini. Les missions sont particulièrement variées autant du point de vue de l'objectif (escorte, interception, etc.) que du contexte temporel (toutes les heures du jour et de la nuit). L'intelligence artificielle des appareils ennemis est très développée, et ceux-ci adapteront leur tactique selon les réactions du joueur. Mais le plus remarquable dans F14 est probablement sa réalisation spectaculaire. Les graphismes en 3D mappés sont du plus bel effet, l'environnement (l'océan, le ciel, le terrain) vraiment étonnant de beauté. Les nombreux angles de vue permettent de bien visualiser la situation pour repérer une menace, tout en admirant le fabuleux travail graphique. Comme le jour et la nuit sont gérés, on assiste parfois à de somptueux lever/coucher de soleil d'un réalisme époustouflant. L'ambiance est agréablement servie par des bruitages de haute facture, entrecoupée de thèmes "héroïques" pendant les écrans menus... A croire que F14 est bel et bien l'ultime simulateur de cet appareil, comme l'annonce fièrement MicroProse.

CALOR







SUPER METHANE BROTHERS

APACHE SOFWARE
AMIGA CD 32 PC
PHOTOS : PC
SORTIE PRÉVUE
MARS/AVRIL

Bien qu'Apache Software soit un nouveau venu, les personnes derrière cette structure ont déjà pas mal roulé leur bosse dans le métier, ils viennent en autre de terminer la version Amiga CD-32 de Sensible Soccer pour Renegade. Super Methane Brothers est un jeu très proche de Rainbow Island et de Toxi. Il comporte plus de 100 écrans où pullulent ennemis, bonus et objets à ramasser. L'objectif du jeu est simple : Puff et Blow sont deux jeunes aventuriers téméraires du Royaume de Chronos (le Dieu du Temps), qui se retrouvent dans les pires ennuis lors d'un voyage pour le Temple du Temps. Heureusement, un Gardien du Temps remet aux deux frères, un masque à gaz magique et un "lance-gaz" pour se défendre contre le terrible serpent qui rôde dans le temple. Ils doivent utiliser leurs outils de façon à s'emparer des quatre morceaux de la Golden Key of Doom pour pouvoir s'échapper. Les ennemis ne manquent pas et possèdent un comportement spécifique : Bonk le nain qui se balade avec un portefeuille, Chugabug qui traverse les plates-formes, Zooom qui est très rapide... Pour en venir à bout, il faut d'abord utiliser le "lance-gaz" pour les assommer, puis de nouveau pour les faire disparaître. Un ennemi ainsi terrassé laisse place à divers objets et bonus, comme par exemple un cookie qui permet de se téléporter sur un niveau supérieur. Si Super Methane Brothers peut se jouer seul, il est indéniablement plus passionnant à deux. Les graphismes sont en 256 couleurs sur PC et 32 sur Amiga CD-32 (une honte).

DEREK DELA FUENTE

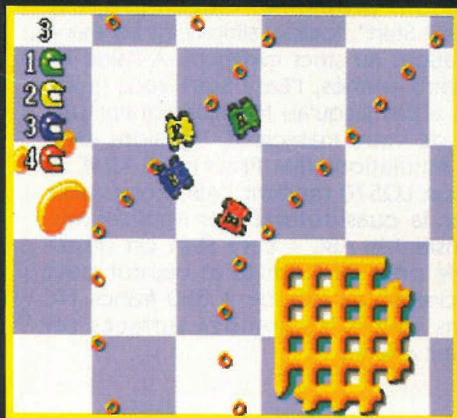






MICROMACHINES

CODEMASTERS
PC
MARS/AVRIL 94



MicroMachines, qui met en scène les petites voitures métalliques que l'on trouve partout dans le commerce, est une course de bagnoles et autres véhicules, en vue du dessus. Après son carton sur consoles, c'est au tour du PC d'accueillir ce jeu hyper fun.

L'originalité du jeu vient du fait que vous participerez à des courses en des lieux pour le moins inattendus : tables de billard, baignoires, bureaux d'écoliers, établis de bricoleurs... Les véhicules sont également très variés (4x4, Formule 1, tanks, buggies, bateaux, hélicoptères, etc.) et devront éviter des obstacles aussi saugrenus que des taches d'encre, des céréales, des tournevis ou des savons...

Il est possible de jouer à deux simultanément en se partageant joysticks, clavier et souris. D'autre part, plusieurs modes de jeux sont disponibles, que ce soit à un ou deux joueurs. A deux, les parties sont épiques, puisqu'il est possible de rentrer dans son adversaire pour le sortir de la piste, ou de lui faire des queues de poisson.

Le décor, vu du dessus, scrolle dans toutes les directions avec une rapidité appréciable pour un PC, même si la fenêtre n'occupe pas la totalité de l'écran. Les graphismes sont très réussis et engendrent une ambiance vraiment sympa.

Bref, voilà un jeu qui s'annonce excellent, d'autant plus que ce genre est relativement rare sur PC.

150

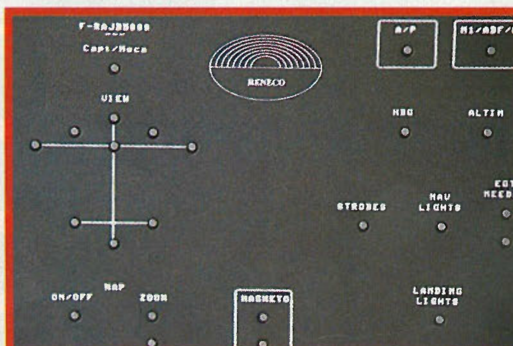




Quoi de neuf ?

Action !

La firme Reneco, déjà connu pour son module Astralège, propose aux fanas de Flight Simulator, ATP ou Elite Pro, trois modules de commandes se placant sous le moniteur. Le module dédié à Flight Simulator s'appelle Action FS. Pour moins de 2 000 F, il reprend en façade toutes les commandes s'effectuant généralement au clavier : marche, arrêt, lumières, flap, train, radio, j'en passe et des meilleures. De plus, les commandes de confort sont elles aussi prises en compte : zoom, vue de côté, arrière et carte. Le pied total ! Le produit est livré avec un driver de 18 Ko et se branche sur la prise clavier (pour l'alimentaion) et sur le port parallèle. Une prise supplémentaire permettra, dans le futur, de brancher d'autres modules, tel le boîtier Power. L'engin, qui devrait coûter aux alentours de 1 000 F, comportera 3 manettes. En mode Jet, il permettra de régler le mélange et les deux réacteurs séparément, et avec le Cesna (et d'autres appareils à venir), on pourra régler mélange, gaz et pas de l'hélice ! Pour le moment, l'Action FS existe pour FS4 et FS5 en version française et US. La version allemande est annoncée.





L'impression facile

La réputation de Citizen n'est plus à faire. Voilà bien longtemps que cette entreprise propose de nombreuses imprimantes sur le marché grand public. L'ABC ne faillit pas à la règle. Cette matricielle de 24 aiguilles affiche d'insolentes caractéristiques pour un prix inférieur à 2 000 francs. Sa résolution de 360 dpi permet un travail soigné, sans parler de la couleur indispensable à l'impression de dessins ou de graphiques. Le mode "brouillon" offre une grande rapidité (192 caractères/seconde) contre 64 cps en mode courrier. C'est lent, mais que c'est beau. L'ABC possède également 8 Ko de mémoire cache extensible à 136 (téléchargement de polices par exemple). Elle est vendue avec un chargeur "feuille à feuille", le tracteur à picots étant optionnel.



Bien que la connection d'une telle imprimante ne pose, en théorie, pas le moindre problème, Citizen propose l'"Easy Start", logiciel simplifiant les manipulations au strict minimum. A l'aide de dessins animés, l'Easy Start vous guide pas à pas jusqu'au fonctionnement parfait de votre matricielle. Signalons enfin les émulations IBM Proprinter X24E et Epson LQ570 rendant l'ABC compatible avec la quasi-totalité des applications. L'ensemble ABC + Easy Start est disponible pour IBM, Amiga et bientôt pour Macintosh au prix de 1 850 francs TTC dans toutes les grandes surfaces (et même ailleurs...).

Deux joystick, deux solutions

D'aspect identique, même forme, même couleurs, même boutons, ces deux joystick n'en sont pas moins différents. Leur prix tout d'abord : 129 francs pour le PC Raider, 219 francs pour le PC Commander. Il faut ensuite les retourner pour apercevoir le système "Mega Zoom" du second. Les deux molettes de réglage permettent au PC Commander (SV207) de s'adapter à tout type de Hardware. Finis les problèmes de compatibilité et de vitesse de certaines cartes mères ou sonores mal étudiées. Le Mega Zoom, couplé au soft de calibrage fourni sur disquette, résoudra tous les problèmes que vous avez pu rencontrer jusque là. La mécanique reste, quant à elle, identique aux deux manches, tout comme la fonctionnalité des deux boutons "fire" et des interrupteurs de "tir automatique". Ces joystick étant analogiques, on retrouve les deux boutons de trims X et Y placés sur le côté du châssis. La prise en main s'avère très agréable, même si la solidité de l'ensemble laisse franchement à désirer. Les tarés du manche devront donc s'abstenir. Notez que le câble, sans être exceptionnellement long, approche les 1,80 m. Enfin, si votre carte mère est un modèle récent, vous pourrez vous contenter du PC Raider (SV206) et faire ainsi l'économie de 90 francs.



Des boitiers comme s'il en pleuvait

Votre lecteur CD vous gonfle ! Si, si, on me l'a dit. C'est pourquoi vous projetez de le passer en version externe. Mais voilà, comment faire ? C'est maintenant possible avec cette nouvelle gamme de boitier. La grande nouveauté c'est que vous n'aurez pas besoin de prise de courant supplémentaire. En fait, chaque boitier est vendu avec une carte controlleur compatible avec votre lecteur. Celle-ci possède la caractéristique de pouvoir être relier à l'une des prise d'alimentation interne de l'ordinateur (vous savez les fiches jaune, noir et rouge). Ainsi, le boitier externe est directement alimenté par le cable qui le relie à l'interface. C'est d'enfer non? Les seul autres prises sont deux sorties RCA droite et gauche destinées à être relier à un amplificateur. A votre niveau, vous n'avez donc qu'à installer la carte controlleur et à insérer le lecteur dans le boitier vide. Rien de plus simple, je vous l'assure. Ces boitiers sont disponibles pour les lecteurs Mitsumi, Sony, Panasonic, Atbus. Un boitier SCSI est également disponible mais il n'est pas autoalimenté. En revanche, il comporte un interrupteur supplémentaire destiné à régler le numéro d'ID ainsi qu'un mini ventilateur. Voilà donc une solution sympa, prix mis à part : 900 F TTC environ. C'est quand même très cher.

Vu et dispo chez Graphics.



Haut et fort

Si vous désirer offir à votre carte son ou votre lecteur de CD ROM préférée les enceintes qu'ils méritent, les SBS300 de Creative Labs devraient faire l'affaire. Proposées à moins de 1000 francs, ce qui est un peu chers, ces enceintes amplifiés 2 x 10 watts bénéficient d'une bande passante de 80-20000 Hz. Elles se connectent sur la sortie audio au moyen d'un jack 3.5 de type walkman. (le français est une langue vivante et "baladeur" est un mot horrible). Munies d'une diode de contrôle, elles sont équipées d'un bouton de volume ainsi que d'un règlage graves-aigüs. L'allimentation se fait par boîtier externe. Micro oblige, ces enceintes sont blindés de façon à ce que leur aimant ne parasite pas le moniteur.



Sobre et efficace

Gasma International nous propose ce mois ci un nouveau kit CD. Encore un me direz-vous, Eh oui, vous répondrais-je. Difficile de faire la différence entre toutes les offres tant elles se ressemblent. Celle-ci se compose d'un lecteur Sony CDU 33A-01 interne et d'une carte sonore Octek. La réputation de ces deux entreprises n'étant plus à faire (Octek fabrique d'excellente carte mère notamment), nous sommes en face d'un kit fiable. En ce qui concerne le lecteur de CD, il s'agit bien entendu d'un modèle double vitesse compatible Photo-CD et CD-XA. Les temps d'accès sont légèrement en deça de la moyenne mais reste parfaitement acceptable (entre 320 à 460 ms). La carte controlleur qui l'accompagne fait aussi office de carte sonore compatible Sound Blaster Pro. Basé sur la nouvelle série de DSP " Jazz " de chez MediaVision, la MV16 (c'est son nom) permet d'échantillonner les sons en 16 bits à 44 Khz. On retrouve également sur la carte l'OPL3 de Yamaha (synthèse FM), une sortie à réglage du volume, deux entrées mini-jack (aux et mic) ainsi que les entrées CD-In. En effet, la MV16 comporte deux connecteurs pour CD-ROM, l'un à la norme Sony et l'autre pour les lecteurs Mtisumi. Les réglages divers s'effectuent directement sur la carte, le programme d'installation se chargeant de vous indiquer la config optimale. La partie soft comporte une série d'utilitaires Dos et Windows comme des tables de mixages, de quoi traiter les samples... Signalons enfin que la sortie Joystick qui sert d'interface midi est compatible MPU401 UART.

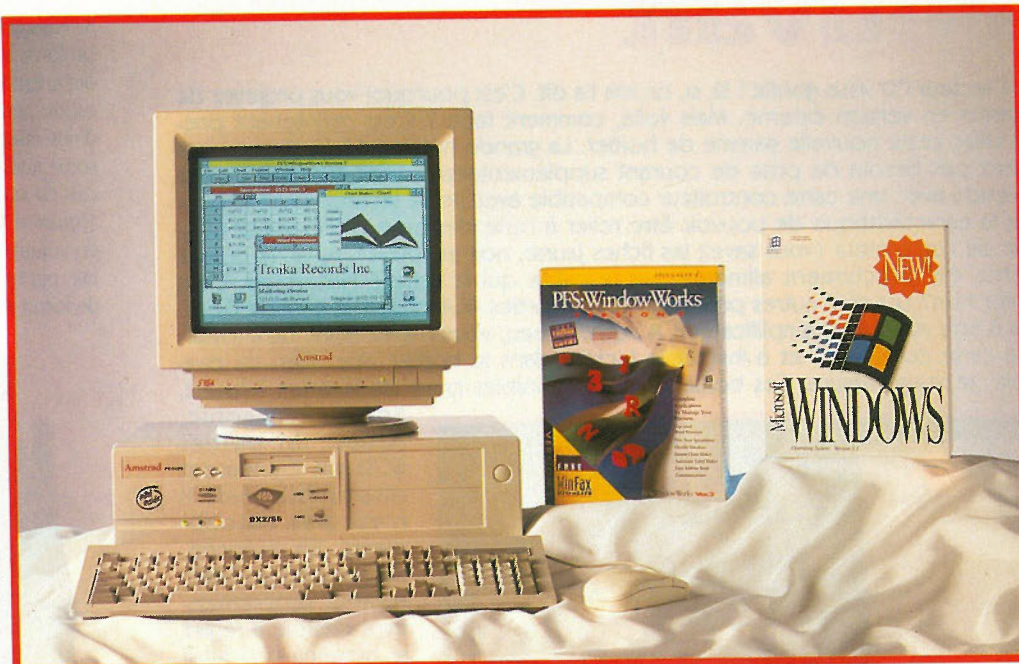
LE PRIX DE CET ENSEMBLE 2950 FRANCS TTC. (1 260 F. LA CARTE MV16 SEULE)
VU ET DISPO CHEZ GASMA INTERNATIONAL





Quoi de neuf ?

Les PC 9000 d'Amstrad accessibles à tous.



Amstrad signe un retour en force dans le monde du PC avec une gamme conviviale, évolutive et bon marché. On est bien loin du PC 1512...

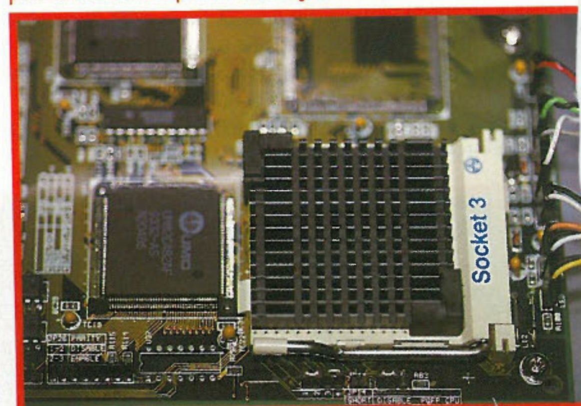
La nouvelle gamme de compatibles PC Amstrad s'adresse tout particulièrement aux personnes pour qui le mot "ordinateur" rime avec "peur" (ou beurre, chaleur, éboueurs, et ta soeur...). Et il y en a ! La série des PC 9000 offre une approche facile et agréable du monde informatique, tant au niveau "hard" que "soft". La limitation à un modèle unique de boîtier traduit bien l'effort de simplification maximum recherché à la base. Rien ne distingue donc les différents modèles au premier coup d'oeil, si ce n'est le numéro collé dans un coin de la façade. Trois boutons (interrupteur, turbo et reset), trois témoins lumineux, un lecteur 3"1/2 au format 1,44 Mo et deux emplacements libres de taille 5"1/4, constituent la façade de l'unité centrale. La partie arrière regroupe, bien entendu, les différentes prises séries, parallèle, SVGA, mais aussi les connecteurs clavier et souris à la norme PS/2 d'IBM, ceux-ci étant directement intégrés à la carte mère. Ainsi, la carte SVGA équipée de 1 Mo est du type Local Bus 5426 de chez Cyrrus Logic et n'occupe pas de slot inutilement. Idem en ce qui concerne l'interface IDE, le contrôleur de disquettes et les autres ports. De la sorte, vous disposez de cinq slots libres à l'intérieur de la machine. De par la forme du boîtier, les cartes se positionnent horizontalement sans pour autant que leur accès n'en soit gêné. Seul regret : l'absence d'un slot VESA 32 bits. Le ventilateur chargé de refroidir l'ensemble s'est par contre montré très silencieux, tout comme le disque dur.
Les principaux changements d'un modèle à l'autre interviennent au niveau du processeur placé sur support ZIF (du 486SX 25 au 486DX2 66 – extensible vers l'Overdrive Pentium P24T –), de l'écran (14" SVGA HR et Ultra Haute résolution – pitch 0.28 –) et de la capacité du disque dur (de 130 à 340 Mo). La mémoire cache, installable par l'utilisateur, peut être gonflée jusqu'à 256 Ko. A titre d'information, le modèle testé, le PC9486 DX2 50, n'avait bizarrement aucune mémoire cache (0 ko). Par contre, la Ram installée est tout le temps de 4 Mo et peut être étendue jusqu'à 48 Mo. Il est intéressant de noter, à ce propos, que les banques mémoires acceptent les barrettes SIMM 16 bits (quatre barrettes standard) et 32 bits (une seule barrette de 72 pins), et ceci afin de gagner de la place. Attention donc au moment de l'achat de mémoire supplémentaire. Autre point sensible : la carte mère n'offre pas d'emplacement pour un coprocesseur mathématique. Dans le cas d'un 486SX, vous devrez donc changer le processeur contre un DX, ce qui revient plus cher que l'adjonction d'un 487.

Une aide permanente pour l'utilisateur

Comme tout PC digne de ce nom, l'ordinateur se doit de "booter" sur l'incontournable MS-DOS. C'est là qu'intervient l'"Amstrad Desk Top". Ce programme d'assistance va surveiller, dans un premier temps, le bon déroulement de la séquence de départ. Par exemple, si votre souris est mal branchée, l'"ADT" interceptera le message d'erreur de "Mouse.com" et affichera un superbe écran graphique très explicite quant au problème qui vient de survenir. Vous n'aurez qu'à vérifier la connection correcte, comme vous l'indique le schéma contextuel. La séquence de boot terminée, vous débouchez dans le coeur de l'Amstrad Desk Top. Cette interface graphique propriétaire permet de "piloter" l'ordinateur entièrement à la souris. Il est ainsi possible de créer une icône pour chaque application (y compris les commandes Dos), formater une disquette, faire un backup de son disque dur... sans jamais voir la ligne de commande du DOS. L'ADT comprend également un tutorial fort bien fait, qui vous renseignera à l'aide de dessins sur le fonctionnement de votre micro, mais aussi sur la manière de rajouter une extension ou encore de réparer un disque endommagé.



L'ensemble des connecteurs, sortie SVGA comprise, sont inclus à la carte mère. L'utilisateur dispose donc de 5 slots 16 bits disponibles. Les trois emplacements de droite acceptent les cartes longues.



Le processeur (ici un DX2 50) est placé sur un support ZIF (Zero Insertion Force) destiné à recevoir le futur P24T Overdrive Pentium. Notez la présence du radiateur sur le processeur.



Il comporte même un glossaire informatique ! Une excellente idée somme toute.
L'interface Windows 3.1 n'a pa non plus été oubliée, avec une préinstallation agrémentée des drivers de la carte VGA. Dans l'éventualité d'une fausse manœuvre (genre formatage accidentel), MSDOS et Windows sont fournis sur disquette.

Et le multimédia ?

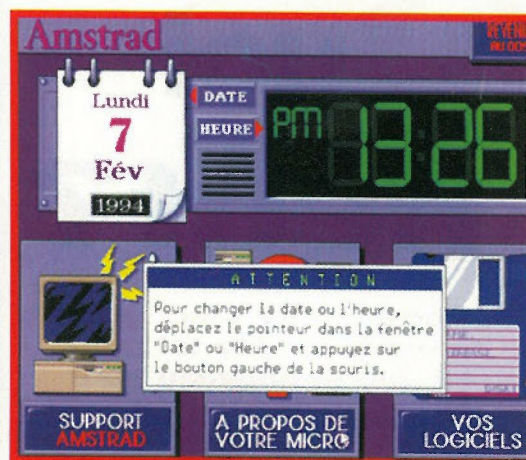
Amstrad ne pouvait lancer une nouvelle gamme sans y inclure une machine dédiée au Multimédia. Equipé d'un 486SX25, le PC9000 Multimédia comporte, entre autres, un CD-ROM interne double vitesse connecté à une carte de type 16 bits compatible SoundBlaster Pro (avec port joystick). Une paire de hauts-parleurs et deux softs CD (l'encyclopédie de Software Toolworks et Rebel Assault) accompagnent l'ensemble.

Amstrad nous offre, cette fois-ci, un excellent compromis puissance/convivialité qui fait cruellement défaut à la plupart des compatibles PC. Les débutants y trouveront un ordinateur simple d'utilisation, tout en conservant la puissance nécessaire au bon fonctionnement de toute application, sans oublier la possibilité de faire évoluer sa machine vers le futur Overdrive Pentium. De par sa possibilité d'évolution et son rapport qualité/prix attractif, la gamme PC 9000 risque fort de faire parler d'elle.

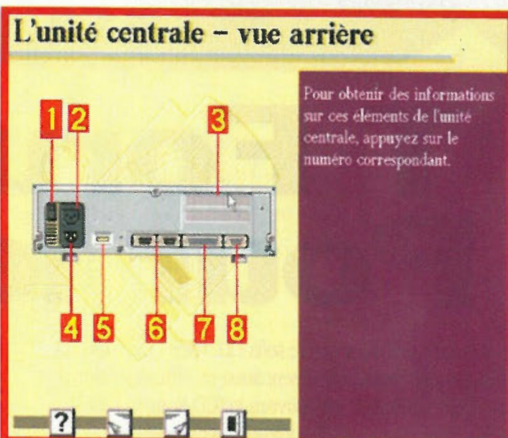
LORD CASQUE NOIR

CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

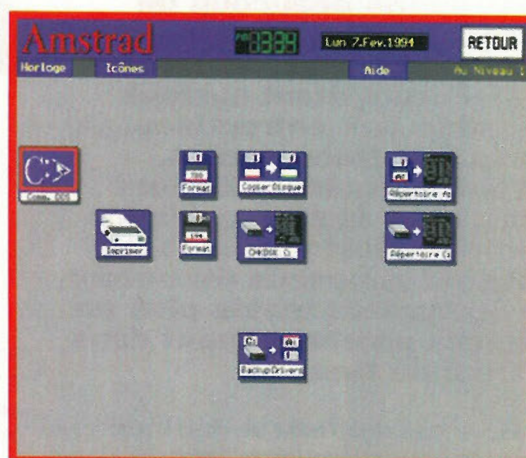
Processeur : 486 SX, DX, DX2 sur support ZIF extensible Overdrive Pentium
Fréquence : 25, 33, 50, 66
BIOS : AMI
Mémoire vive : 4 Mo (ext. 48 Mo)
Type de Ram : Barettes SIMM 16 et 32 bits
Mémoire cache : 0, 128 ou 256 Ko
Lecteur : 3"1/2 de 1,44 Mo
Disque Dur : IDE de 120, 240 ou 340 Mo
Lecteur CD-ROM* : Double-vitesse MPC2, XA, Photo CD
Carte son : 16 bits compatible SB PRO
Slots libres : 5 x 16 bits ISA (4 x 16 bits ISA*)
Carte graphique : Cyrrus Logic VLB 5426
Résolution max : 1280 x 1024 x 16 couleurs
Nbr de couleurs max : 16,7 millions (en 640 x 480)
Baies disponibles : 2 emplacements 5"1/4 (1 x 5"1/4*)
Interfaces : 2 ports séries 9 broches, 1 port parallèle bidirectionnel, 1 connecteur clavier PS/2, un connecteur souris PS/2
Alimentation : 200W + ventilateur (très silencieux)
Logiciels fournis et préinstallés : MSDOS6, Windows 3.1, Amstrad Desk Top (Rebel assault CD, Encyclopédie CD*)
Dimensions : 440 mm (l) x 130 mm (h) x 400 mm (p)
Moniteur SVGA : 14" pitch 0.39 ou 14" pitch 0.28
Prix : Non Communiqué. (9990 TTC annoncé pour la configuration testée)
Configuration testé : 486 DX2 50, 0 Ko cache, 4 Mo de RAM, 240 Mo HD, Moniteur pitch 0.39, pas de carte sonore, pas de CD-ROM



Le "Shell" permet une utilisation simple et efficace du DOS. Il est possible d'y définir ses propres dossiers, mais aussi d'y dessiner ses icônes.

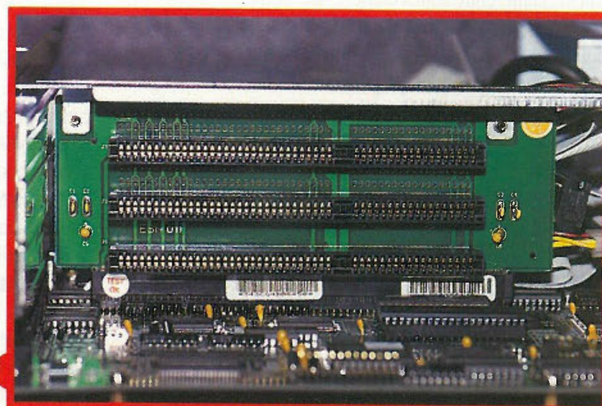


Un problème ? Un renseignement ? Le tutorial se chargera de vous initier au maniement de votre engin. C'est simple, efficace et de bon goût.
diapo 1 (dans enveloppe) : L'unité centrale comporte deux baies 5"1/4 disponibles. Le modèle Multimédia n'en comporte qu'un seul de par la présence d'un lecteur de CD-ROM interne.

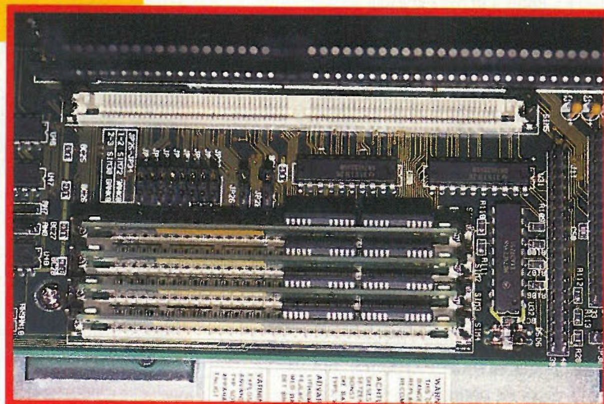


L'ordinateur vous accueille en vous rappelant de fort belle façon la date et l'heure. La case en haut à droite vous permet d'accéder directement à l'invite du DOS.

les 5 slots sont en fait placés sur une carte, elle-même insérée dans le seul slot de la carte mère. Une solution ingénieuse et pratique.



Les deux banques mémoires sont de types différents. Les 4 emplacements 16 bits peuvent accueillir jusqu'à 16 mo (4x4 Mo) contre 32 Mo sur une seule barrette double face pour l'emplacement 32 bits. Soit un total de 48 Mo !



Console Audio

Rigolo ce truc là. Cette mini console conviendra parfaitement à tout possesseur de micros... ou de n'importe qu'elle autre bidule électronique qui fait de la musique. En effet, ce petit boitier de rien du tout permet de relier jusqu'à 4 sources sonores (via 3x2 prises RCA + Une entrée mini-jack) sur un seul et même amplificateur. Ca peut paraitre débile mais la demande existe. Tout le monde ne peut pas se payer un ampli Luxman à quinze mille entrées. Son prix? 226 Francs TTC. Vu et dispo chez Graphics



Quoi de neuf ?

L'IT Forum, pour ceux qui ne connaissent pas (et pour cause), est le nouveau nom de tout un ensemble de salons organisés par Blenheim, dont le PC Forum. Bon, il faut se rendre à l'évidence, on n'a pas appris beaucoup de choses intéressantes – j'entends, pour les joueurs – l'IT Forum étant surtout destiné aux entreprises. On a vu des trucs rigolos, d'autres moins... En tout cas, on y était et quelques produits fort intéressants étaient annoncés (ils seront évidemment testés plus en détails prochainement dans "Quoi de Neuf ?").



IT Forum 94 : Pour les pros

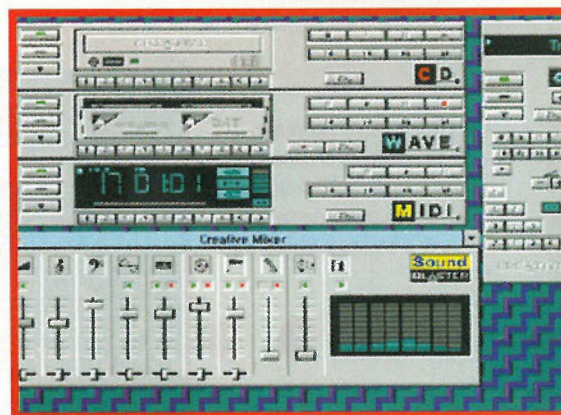
A seigneur tout honneur, Creative Labs est sur le point de sortir une carte-son (sans blague !) nouvelle génération, nommée Sound Blaster AWE 32. De quoi s'agit-il ? D'abord, il s'agit d'une carte 16 bits ASP comprenant un synthétiseur 32 voix intégré (en gros, ça fait ce que la Wave Blaster fait). Ensuite, elle comporte 512 Ko RAM (extensible jusqu'à 28 Mo) qui permettent de stocker les propres instruments définis par l'utilisateur. Enfin (entre autres choses), une "foultitude" d'utilitaires sont fournis, dont Creative Ensemble, une "chaîne hi-fi" sous Windows du plus bel effet. Toujours chez Sound Blaster, on a pu voir le TV Coder qui permet d'afficher du VGA sur une télé (prix : 1 390 F). Chez Gravis, on a appris que la firme s'était associée à ADM (Advanced Micro Device), l'un des cinq plus grands fabricants de composants électroniques américains, pour la production de cartes-sons. D'autre part, la firme canadienne annonçait un Gravis Personal Piano System comprenant une Gravis UltraSound, un clavier MIDI, une paire de hauts-parleurs et un logiciel d'apprentissage du piano (Prix : NC). Enfin, chez IPC (qui, jusque-là, se contentait de fabriquer des configurations complètes), on annonce une gamme comprenant deux cartes-sons 16 bits, avec ou sans DSP (prix : de 940 F à 1 890 F) et les packs multimédias correspondants : MediaMagic 16 avec ou sans DSP, lecteur CD-Rom double vitesse, enceintes stéréo, et quatre softs CD (prix : de 3 190 F à 5 920 F). Les distributeurs rivalisent aussi en offres son et multimédia. Chez Guillemot, un nouveau kit CD-Rom, le Kit CD Puissance 16 Manager, est disponible, comprenant une SoundBlaster 16, un lecteur CD-Rom Panasonic double vitesse, Borland Office (traitement de texte, tableur et gestionnaire de bases de données), Image Pals (intégré graphique) et Rebel Assault (prix : 3 990 F). Guillemot propose également trois kits sonores à base de SoundBlaster (la 2.0, la Pro ou la 16), Soft Karaoke, des enceintes stéréo et un microphone (prix : de 800 à 1 500 F). Chez Ubi-Soft, l'Office Kit Pro est également dispo, comprenant une Pro Sonic 16, un lecteur CD-Rom Mitsumi double vitesse, Borland Office et Rebel Assault (prix : 3 190 F). Enfin, Orchid explosait Vidiola, une carte d'inscrustation vidéo avec 1 Mo Ram, dont les principaux atouts sont de pouvoir afficher des séquences vidéo sous Windows en 16 millions de couleurs, même si on a qu'une carte VGA de base, et cela à 25-30 images par seconde en plein-écran (prix : 3 550 F).

Voilà pour les produits "essentiels". Autrement, il y avait aussi des produits rigolos, mais soit encore peu fiables, soit encore trop chers. A commencer par le Speech Server Series de IBM, un système de reconnaissance vocale fonctionnant uniquement sous OS/2 ou RISC (sic !). Pas mal pour les dactylos en mal de vacances... Mouais, si seulement elles n'étaient pas obligées de dicter à trois mots minutes (évidemment que j'exagère !) Chez Zydacron, des spécialistes de périphériques "industriels", un système d'écran tactile compatible PC, Amiga et CD-I. Il suffit, en fait, de placer une "dalle" sur l'écran (un peu comme un xxx) gérée par un contrôleur interne ou externe. En fait, ça émule les déplacements et le bouton gauche de la souris. Les gestes sont les mêmes, mais avec son doigt "collé" à l'écran. Evidemment, c'est cher ! A titre indicatif, un moniteur 14" Philips doté du système coûte 7 500 F (ah ben, ouais !). Ben c'est 'achement bien l'IT Forum, je reviendrai, promis !

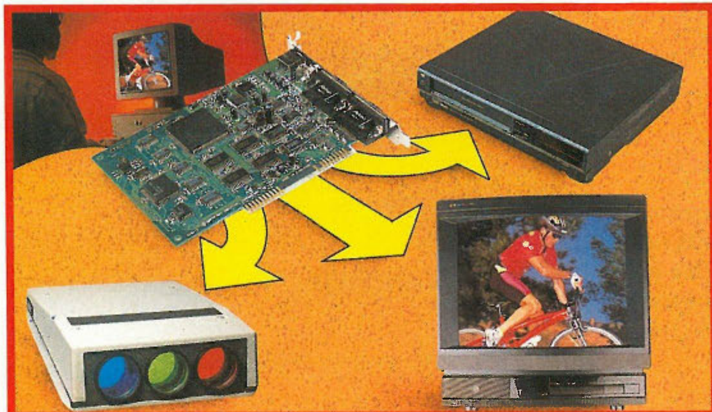
CALOR



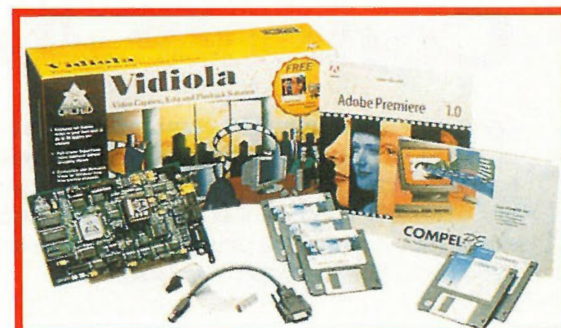
Carte MediaMagic ISP-16 de IPC.



Creative Ensemble est l'un des utilitaires fournis avec les Sound Blaster nouvelle génération.



Carte TV Coder de Creative Labs.



Carte Vidiola de Orchid.

Des Bundles a la pelles

La société Graphics, vient de sortir trois nouveaux Bundles. Une fois n'est pas coutume, ces kits CD pour PC sont intelligements construits. Le premier, astucieusement nommé " Je joue ", s'adresse aux joueurs invétérés que vous êtes. Il comprend une lecteur Panasonic 562B (double vitesse, mutisession, XA...), accompagné de sa carte contrôleur et du jeu Return to Zork CD. C'est peu, mais c'est pas cher : 1 990 F TTC. L'offre existe aussi en externe au prix de 2650 F TTC.

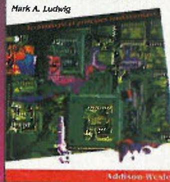
Le second kit " J'écoute " séduira les mélomanes. Le lecteur reste l'incontournable 562 B accompagné cette fois ci du CD ROM " Stravinski " de chez Microsoft Home, d'une paire d'enceinte et surtout d'une carte sonore : la Golden Sound Pro 2. Cette dernière s'est montré surprenante sur plus d'un point. En effet, elle est l'une des seules cartes à proposer à l'heure actuelle une option " Surround " en série. Cet effet donne une sensation d'élargissement de la stéréo très réussi. Capable de relire des échantillons de 48 Khz (mono), elle surclasse la Sound Blaster avec laquelle elle est entièrement compatible. Mais ces fonctions ne s'arrête pas là. En effet, de petit drivers permettent l'émulation MPU 401 mais également MT 32 et General Standard (version étendue du General Midi chez Roland) avec toutefois une instrumentation FM. C'est déjà mieux que rien. Enfin, un programme de présentation multimédia sous Dos est inclus à la boite. Vous emporterez le tout pour 3190 Francs TTC en version interne et 3790 en externe.

L'offre numéro trois " je peints " est identique à la première à l'exception de Return to Zork, remplacer par un logiciel de dessin sur CD ROM : Halo Desktop Manager. Ce soft axé sur la retouche d'image (sous Windows) contient de puissantes fonctions qui n'ont rien à envier aux produits professionnel bas de gammme. On est quand même loin de Picture Publisher ou de PhotoShop. Le prix reste également le même : 1990 F en interne et 2650 F en externe.

Sachez enfin que chaque kit comprend un CD " Corel Sampler " (100 photos Kodak CD + utilitaire de lecture Kodak Photo CD) et que Graphics s'engage à vous insataller gratuitement le lecteur pour peu que vous leur ameniez votre unité centrale. Une initiative sympathique mais qui ne concerne que les habitants de la région parisienne (ou les grands voyageurs).



le coin des bonnes feuilles

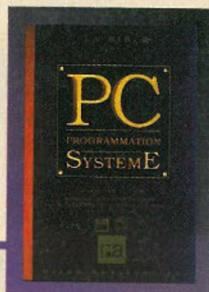


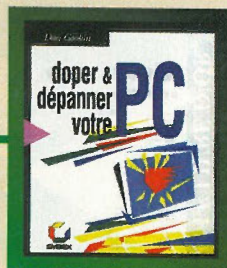
NAISSANCE D'UN VIRUS

par M.A. Ludwig, traduit par J.B. Condat, Editions Addison-Wesley France/Bordas, 233 pages, 198 F.
La naissance, la vie et la mort d'un virus traitées par l'un des spécialistes mondiaux en la matière. Comprend aussi bien une explication des différentes infections des virus, que l'étude de quelques-uns parmi les plus célèbres d'entre eux (Timid, Intruder, Kilroy, etc.). Une sorte d'écologie en somme...

LA BIBLE DU PC, PROGRAMMATION SYSTEME

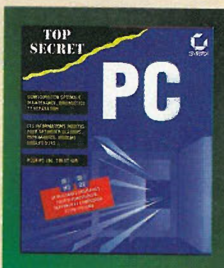
par M. Tischer, Editions Micro Application, 1 546 pages + Dsk, 440 F.
Tout ce qu'il faut savoir quand on veut se lancer dans la programmation système du PC – tâche ardue, s'il en est : structure du Dos, gestion de la mémoire, programmation des cartes vidéo, etc. Et en prime, 1 Mo de sources sur la disquette offerte. Particulièrement technique et ardu, mais non moins complet..





DOPER ET DÉPANNER VOTRE PC

par D. Gookin et R. Mullen, Editions Sybex, 420 pages, 148 F.
Le bouquin typique pour ceux qui veulent acheter ou améliorer leur PC, sans avoir à subir les prix exorbitants des configurations complètes (montage compris). Axé sur la pratique, cet ouvrage explique, par exemple, comment installer de la mémoire vive, une carte graphique, un CD-Rom, etc. Pas vraiment un mode d'emploi à l'assemblage d'une configuration, mais presque !

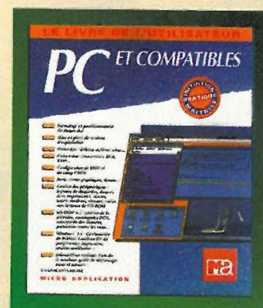


PC TOP SECRET

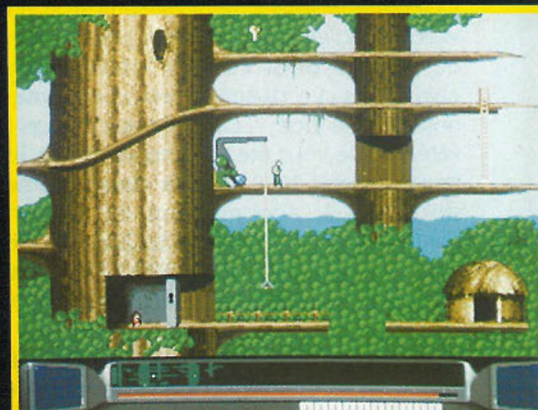
par C.M. Halliday, Editions Sybex, 800 pages + Dsk, 198 F.
Pour "chouchouter" votre petit PC adoré, dès les premières heures d'utilisation : étude du système, analyse et résolution des problèmes et autres plantages, optimisation de la configuration matériel et logicielle, etc. En prime, une disquette d'utilitaires divers et variés, de la batterie de tests à l'anti-virus...

LE LIVRE DE L'UTILISATEUR PC ET COMPATIBLES

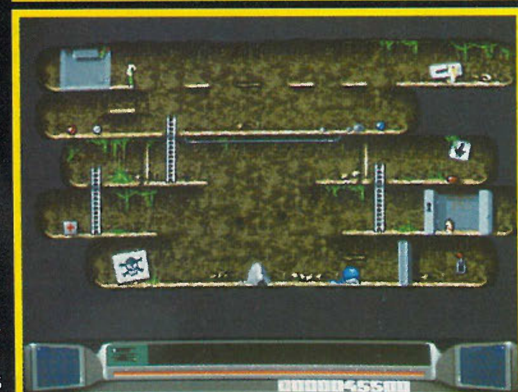
par H. et M. Tornsdorf, Editions Micro Application, 450 pages, 145 F.
Traite aussi bien du hard que du soft : mémoire, cartes vidéo, cartes sons, setup CMOS, Dos, Windows... Une grand partie est consacrée au diagnostic et au dépannage des problèmes et plantages courants. Ah ben ouais, ça arrive plus souvent qu'on le croit, et à défaut de signer un contrat de maintenance sur site, ou de harceler son revendeur, surtout quand il est 3 h du mat', vaut mieux savoir comment s'en sortir.



BENEFACTOR

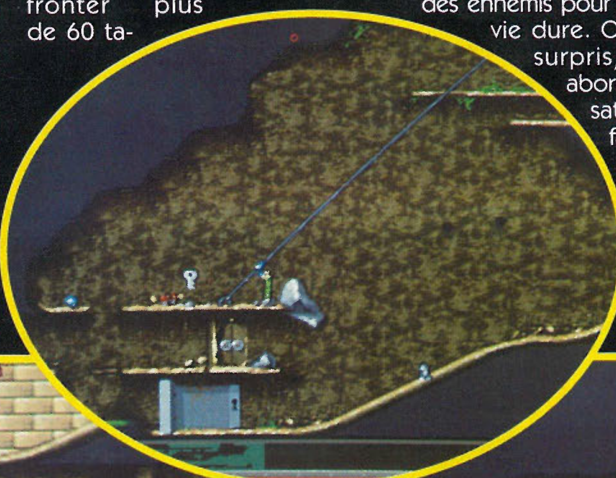






PSYGNOSIS
AMIGA 1200
PHOTOS : PC

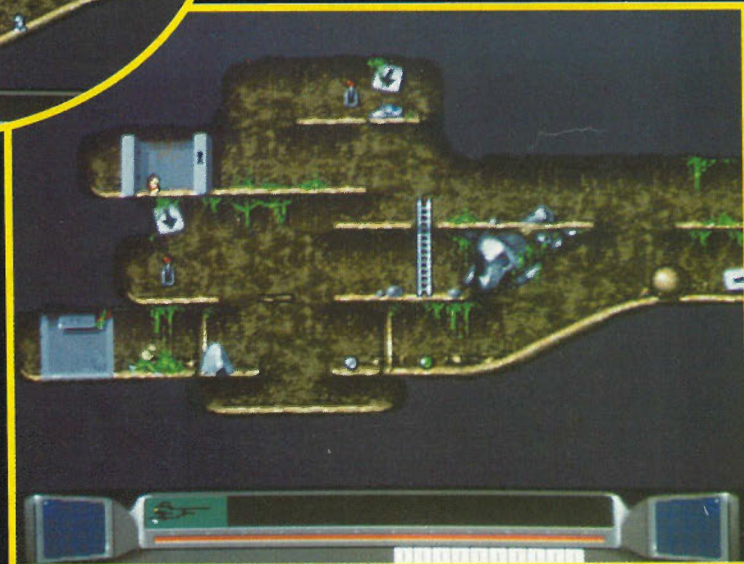
Il existe, quelque part dans les travées du cimetière des jeux vidéo, une catégorie aujourd'hui disparue, qui tenait pourtant le haut du pavé il y a quelques années. Popularisée par le célébrissime Lode Runner, il s'agissait de softs mettant en scène un personnage dans un univers essentiellement composé de plates-formes reliées entre elles par des échelles. C'est sûr, les graphismes étaient loin d'atteindre les sommets auxquels nous sommes aujourd'hui accoutumés — nous parlons tout de même de l'époque où l'Apple II régnait en maître — mais ils faisaient preuve d'une jouabilité et d'une astuce que peu de softs égalent de nos jours. Sonnez hautbois, résonnez trompettes, car Digital Illusions, auteur des Pinball Dreams et autre Pinball Fantasies, tente à présent de relancer ce style avec un nouveau logiciel du nom de Benefactor. Il vous sera proposé d'y affronter plus de 60 tableaux différents, bourrés de petites énigmes et de périls. Vous dirigez un sprite minuscule (même les Lemmings font figure de géants à côté) au sein d'un univers toujours renouvelé (forêt, cavernes, mines, etc.). Son but (et le vôtre) est de délivrer d'autres personnages retenus prisonniers. Il vous faudra tout d'abord trouver la clef de leur cellule, puis les libérer et enfin parvenir en leur compagnie jusqu'à la porte de sortie. Problème : si le héros dispose de qualités athlétiques indéniables (il peut effectuer des sauts périlleux, des roulés-boulés, marcher sur d'étroites corniches...), il en va autrement de ses complices. Il va donc falloir trouver le moyen de leur faciliter la tâche. Bien entendu, les tableaux recèlent des multitudes de mécanismes, pièges et astuces ainsi que des ennemis pour vous mener la vie dure. On est un peu surpris, de prime abord, par la réalisation de benefactor. En effet, les personnages représentés sont vraiment tout petits, pour ne pas dire riquiquis.



Et pourtant, tout cela est fort bien animé, et ces minuscules puces parviennent tout de même, à l'aide de deux ou trois pixels judicieusement placés, à rendre des expressions fort drôles. Le soft n'affiche pas moins de 128 couleurs à l'écran, mariées, de surcroît, avec goût. Bref, malgré une réalisation qui peut sembler frappée d'obsolescence, Benefactor dégage à l'usage un charme certain. A mi-chemin entre l'adresse et la réflexion, voilà un soft qui pourrait bien nous changer un peu des sempiternels jeux de plates-formes qui fleurissent par dizaines chaque mois sur Amiga. Rafraîchissant !

Pinky



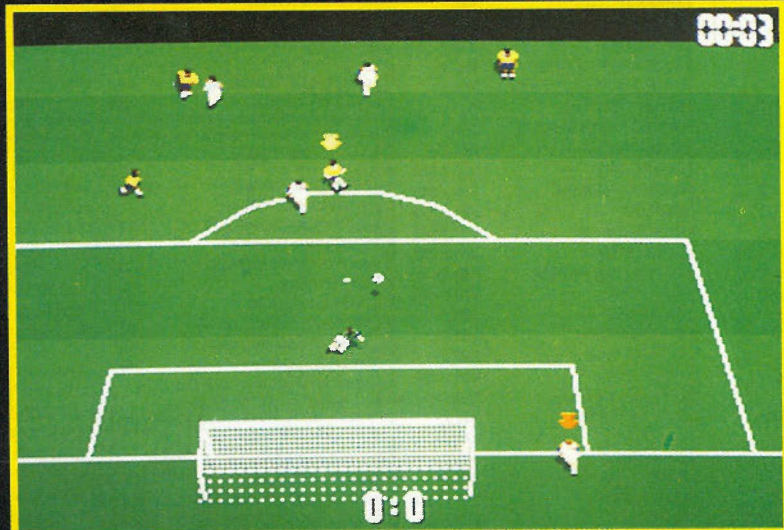


SIERRA'S WORLD CUP SOCCER 94



Avec Sierra's World Cup Soccer vec la Coupe du Monde de Foot qui approche, rien de bien étonnant à ce que commence le déferlement de jeux sur le sujet. Rien, à part que ce jeu-ci a été programmé par Sierra (oui, oui, le seul, le vrai, l'unique, celui des jeux d'aventure), qui a été programmé en Grande-Bretagne, et qui plus est, sur Amiga ! L'adaptation sur les autres standards dépendra du succès obtenu, qu'on se le dise. Il s'agit du premier jeu Amiga de Steven Dunn, qui avait effectué le codage de Starglider 2 et Hammerfist sur Commodore 64. Il lui a fallu près d'un an pour développer le jeu de base et il est actuellement en train de peaufiner une version améliorée pour le 1200. Steven est un fou du ballon rond et spécialement de Manchester United, et il s'est employé à ne pas décevoir les fans du genre. Sierra's World Cup Soccer 94 possède ainsi une intelligence artificielle particulièrement élevée, les joueurs réagissent vraiment en tant qu'équipe. Par exemple, s'il y a une faille dans la défense parce qu'un joueur s'est trop éloigné de sa zone de couverture, les défenseurs se précipiteront pour la combler, contrairement aux autres jeux. Malgré la taille des sprites (16x8 pixels), les graphistes ont réussi à rendre différent chacun des joueurs d'une équipe, en variant sa taille et même la couleur de sa peau. Sur le plan visuel et ergonomique, c'est très proche de Sensible Soccer, avec quelques différences subtiles. Le joueur a une traditionnelle vue de dessus du terrain (qui fait cinq écrans sur un), mais comme ce dernier est à base de vecteur, les rotations et les scrollings offrent de multiples angles de vue. Les équipes sont soigneusement simulées : de nombreux joueurs talentueux composent l'équipe du Brésil, Miller fait toujours partie de l'équipe du Cameroun, et est toujours aussi "doué" mais à cause de son âge (42 ans), il perd en rapidité. Le plus difficile dans Sierra's World Cup Soccer 94, c'est de garder la balle qui, contrairement aux autres jeux, ne reste pas collée au joueur. Tous les mouvements, passes, shoots, ou tackles, sont par contre faciles à effectuer à l'aide du joystick. Un mode "deux joueurs" est bien entendu disponible, ainsi que toutes les options de replay, ralenti, etc. Les graphismes sur 1200 ont été améliorés, bien que la version "normale" soit déjà très impressionnante visuellement avec ses 32 couleurs. Enfin (si on peut dire !), le jeu vous accueille par une séquence en vidéo digit du plus bel effet.

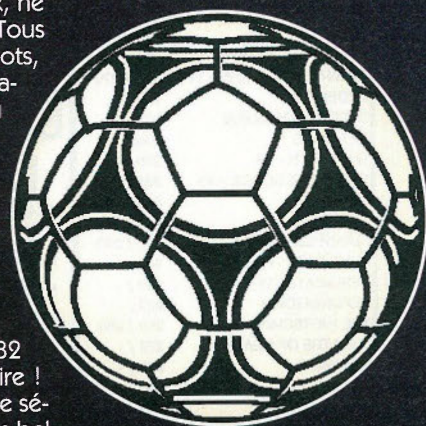
SIERRA
AMIGA / AMIGA1200
SORTIE PRÉVUE : AVRIL







Steven Dunn, le programmeur, est un fan de foot, alors il doit savoir mieux que quiconque ce qu'un fou du ballon rond attend de ce genre de jeu, non ?



Derek Dela Fuente



The Settlers











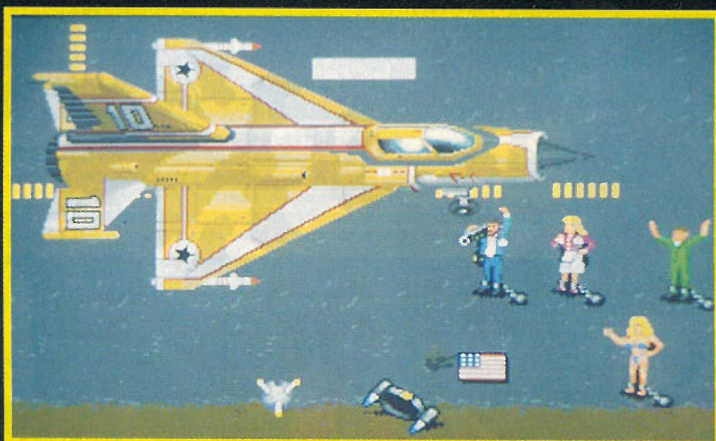
TOTAL CARNAGE

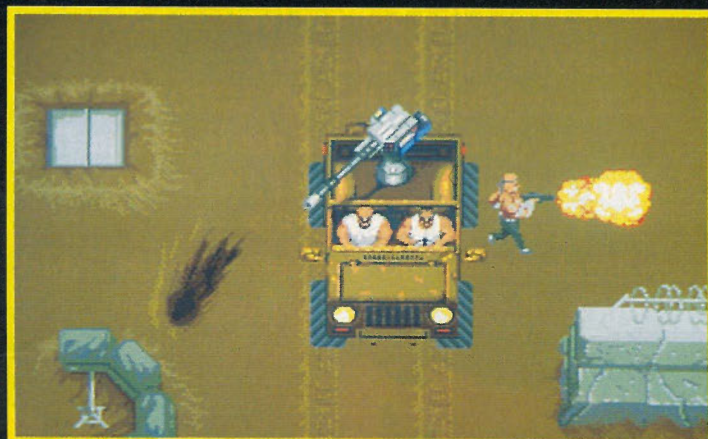
ICE
AMIGA 1200
AMIGA CD 32
AVRIL 94

Total carnage, comme son nom l'indique, est un jeu d'action pur et dur. Dès les quinze premiers niveaux, vous serez confronté aux bombes, balles, chars d'assaut, avions, mines, etc. Votre principal objectif, hormis celui de rester en vie, est de détruire tout ce qui bouge pour pouvoir accéder au Dôme du Plaisir où de charmantes jeunes femmes vous accueilleront à bras ouverts. Le jeu se déroule au XXIe siècle où le monde est envahi de créatures hideuses et mutantes qui réagissent bizarrement. Ceux qui ont joué à la version en arcade savent que ce jeu, qui scrolle dans huit directions, est horriblement dévastateur, et que la progression est semée de dangers et d'embûches en tout genre. Dès vos premiers pas à la recherche de quelques malheureuses munitions ou de quelques points de vie supplémentaires, un gigantesque char remplissant tout l'écran, vous harcèlera de tirs dans tous les sens. Vaincre le char tout en évitant ses tirs, est une tâche particulièremet ardue (il faut lui tirer dessus 50 fois), même si c'est vraiment défoulant. Cette adaptation pour les Amiga est stupéfiante grâce à toutes les zones de jeu et même quelques graphismes qu'ICE a pris de la version en arcade. Ils ont même parfois amélioré le jeu visuellement, car en arcade, la vitesse et la difficulté du jeu sont telles qu'on n'a pas de temps à perdre à étudier les aspects techniques. Une attention toute particulière a été accordée aux explosions. Chaque "level" possède ses boss, gardiens, créatures ou véhicules. La gestion des sprites, l'intelligence artificielle et les bruitages constituent d'ailleurs le principal atout de Total Carnage. Le jeu offre également un mode "2 joueurs" en simultané. Evidemment, l'intérêt peut paraître faible, car il ne s'agit après tout que de tirer, et tirer, et tirer... Mais le succès de la version en arcade témoigne de l'engouement pour ce genre de jeu. Total Carnage a donc tout pour devenir un hit. A suivre...

DEREK DELA FUENTE









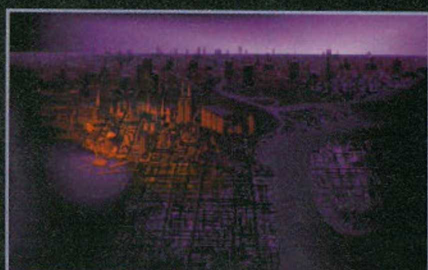






BLOODNET

Mégavampires et mégaoctets à Manhattan







Manhattan 2094. Une ville du futur régie par des réseaux informatiques, d'énormes corporations oppressives et la cybernétique.

TransTechnicals Inc est à la tête d'une corporation contrôlée par un autre réseau: les VAMPIRES, dangereux, sournois et terrifiants.

Vous êtes Ransom Stark, un détective privé. Luttant contre les effets d'une morsure de vampire, vous recrutez des gangs de cyberpunks, des mercenaires, et des pirateurs d'informatique dans le métro de la ville. Vous explorez les fins fonds de la réalité virtuelle du Cyberspace, combattez l'influence insidieuse de TransTechnicals et essayez de redevenir humain.



Mais le temps passe et vous commencez à avoir soif ... de sang.



BLOODNET

Le jeu d'aventure de vampires cyberpunk

Pour compatibles IBM PC et CD ROM PC.



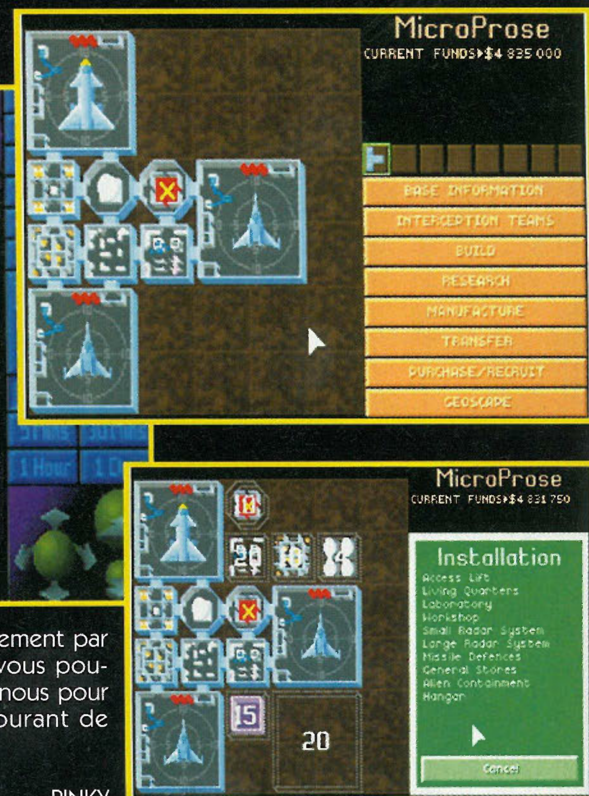


MICROPROSE

3615 MICROPROSE. THE RIDGE, CHIPPING SODBURY, AVON BS17 6AY, RU.

UFO

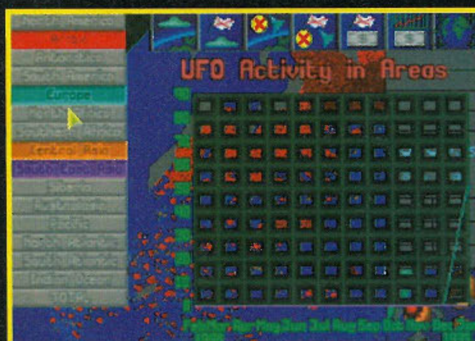


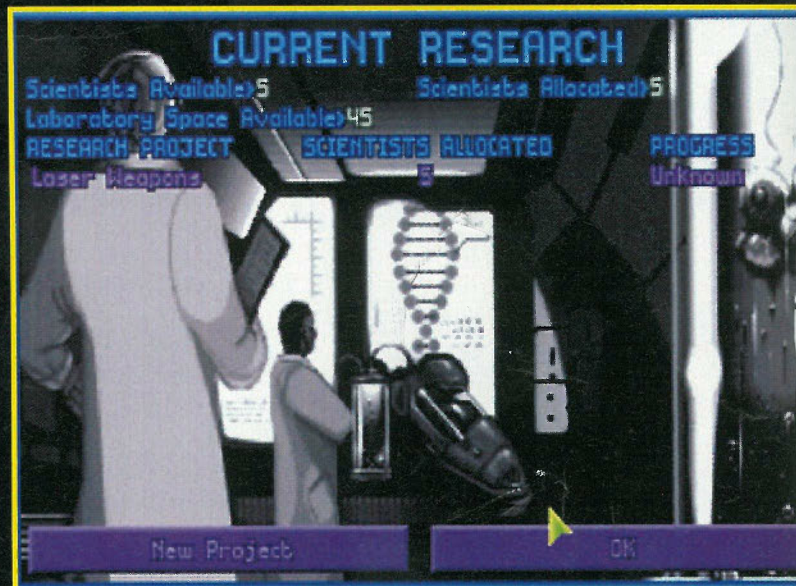


Nous sommes en 2017. Des quatre coins de la planète, des rapports alarmants arrivent, signalant la présence d'OVNI. Très vite, un comité est créé afin d'enquêter sur les motivations de ces êtres étranges venus d'ailleurs. UFO vous place à la tête du Defence and Intelligence Security Council (DISC) dans un jeu mêlant stratégie et gestion. La tâche qui vous attend est rude, car vous ne tarderez pas à vous apercevoir que les intentions extraterrestres sont loin d'être amicales. Lorsqu'une information relative à la présence d'un vaisseau vous parvient, vous envoyez un commando à sa rencontre afin de le stopper. Tentez ensuite de récupérer des fragments pour étudier la technologie de ces belliqueux petits hommes verts. Une fois que vous aurez acquis suffisamment de connaissances sur le sujet, vous pourrez lancer des programmes de recherche scientifique dans le but de développer, à votre tour, vaisseaux et armements inspirés de cette technologie. Mettez également en route la construction de bases, un peu comme dans Sim City, tout autour du globe, pour pouvoir quadriller au mieux l'espace aérien. Tel quel, le soft serait déjà intéressant, mais attendez, ce n'est pas tout ! En effet, lorsque vous envoyez une équipe sur les lieux où s'est écrasé un OVNI, le soft vous donne la possibilité de déplacer vous-même vos hommes à la manière de Space Crusade. Capturer (ou en dernier recours, tuer) des extraterrestres ou ramener des échantillons de matériaux à des fins d'études, sont vos principales préoccupations dans cette partie du jeu. Voilà donc un projet extrêmement prometteur, d'une profondeur à couper le souffle. Entre l'entretien et le réapprovisionnement de vos bases, les ordres de mission que vous passez à vos commandos, et les investissements à réaliser dans la recherche, vous ne saurez plus où donner de la tête ! Toutefois, le développement du logiciel ayant à peine démarré, gardons-nous de porter un jugement par trop hâtif. Mais vous pouvez compter sur nous pour vous tenir au courant de son évolution !

PINKY

MICROPROSE
PC
PHOTOS : PC
AVRIL 94





International Relations

Country	Funding	Change
USA	$655 000	0
RUSSIA	$411 000	0
UK	$306 000	0
FRANCE	$506 000	0
GERMANY	$320 000	0
ITALY	$279 000	0
SPAIN	$185 000	0
CHINA	$463 000	0
JAPAN	$520 000	0
INDIA	$187 000	0
BRAZIL	$293 000	0
AUSTRALIA	$509 000	0
NIGERIA	$288 000	0
SOUTH AFRICA	$587 000	0
EGYPT	$299 000	0
CANADA	$203 000	0

OK



WORK IN PROGRESS

EDITEUR : VIRGIN • PHOTOS

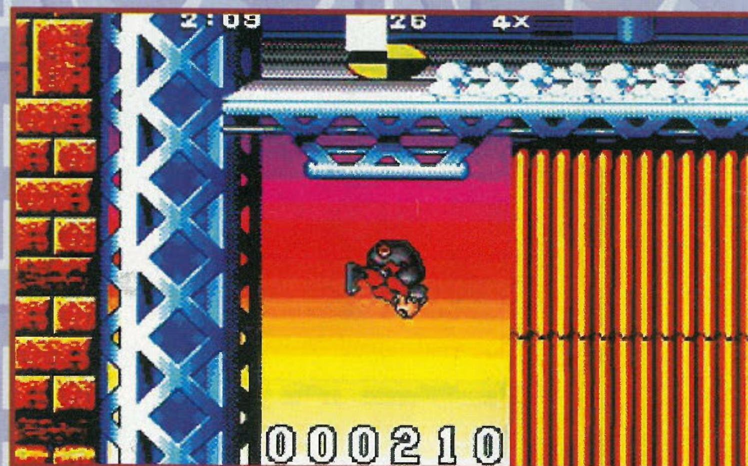
CRASH DUMMIES



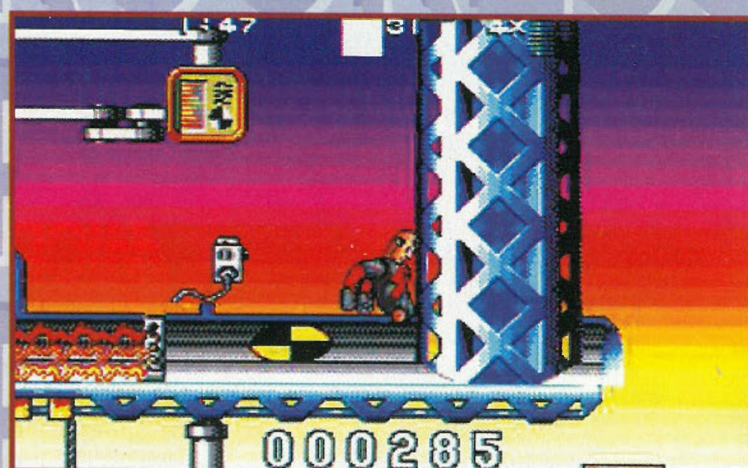
Crash Dummies est le prochain jeu de Dave Semmens qui a travaillé sur de nombreux jeux pour MicroProse (Firebird), US Gold (Rainbow Warrior, Shadow Dancer), Mirrorsoft (Turtles), etc. Il s'agit d'une adaptation de la version sur Super Nintendo, dont Dave s'est inspiré. Crash Dummies est un mélange de plates-formes et de divers autres types de jeux. Le héros est un mannequin des crash-tests automobiles, nommé Slick. Il dispose d'un large éventail de mouvements, dont la plupart ne sont "disponibles" qu'une fois certains "pick-ups" ramassés : saut, course, aplatissement, glissade... Il doit surmonter de terribles épreuves pour sauver le Dr Zub, et notamment fils barbelés, mines, scies, déchets toxiques, etc. Chaque fois qu'il se fait toucher par un obstacle ou un ennemi, notre ami tombe littéralement en morceaux, perdant l'un après l'autre bras et jambes. Le seul moyen pour lui de se réparer, c'est de ramasser des clés à molettes jonchant un peu partout les niveaux. D'autres bonus sont également disponibles, comme des têtes de mannequin qui lui font gagner une vie supplémentaire ou des casques qui rapportent des points. Le jeu est divisé en plusieurs zones, elles-mêmes décomposées en stages. Les zones sont bien sûr différentes graphiquement : la première est un parking qui mène au centre de crash-test, la seconde est un chantier de construction, la troisième un terrain d'essai militaire... Les niveaux comprennent souvent des "tremplins" qui propulseront notre mannequin pour lui permettre d'atteindre des parties jusqu'alors inaccessibles, et évidemment l'immuable boss de fin. Sur l'écran, se trouvent tous les indicateurs indispensables : vies et temps restants, clés à molettes ramassées, etc. Le scrolling multidirectionnel est particulièrement rapide. Si Crash Dummies est avant tout un jeu d'action, il faudra parfois faire fonctionner vos cellules grises pour ne pas bloquer... Mais patience, vous en saurez plus dans le prochain volet de ce Work in Progress.

DEREK DELA FUENTE

STANDARDS : AMIGA
SORTIE PREVUE : MAI







CANNON FODDER

VIRGIN
PC
FIN MARS 94







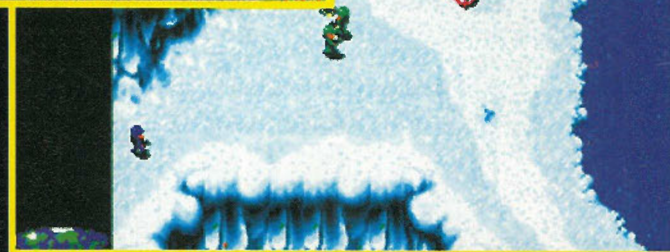


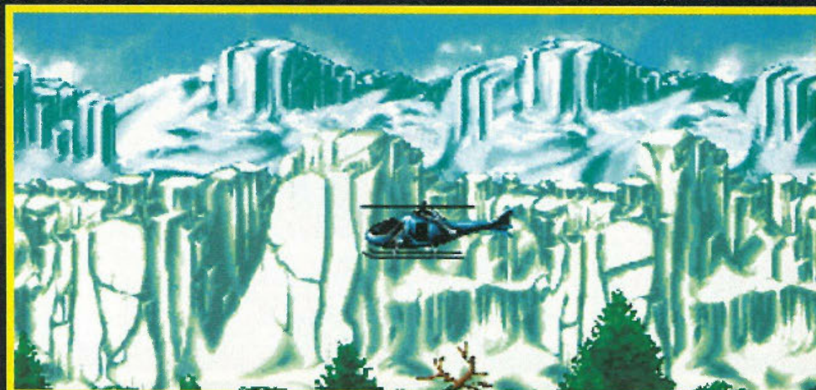


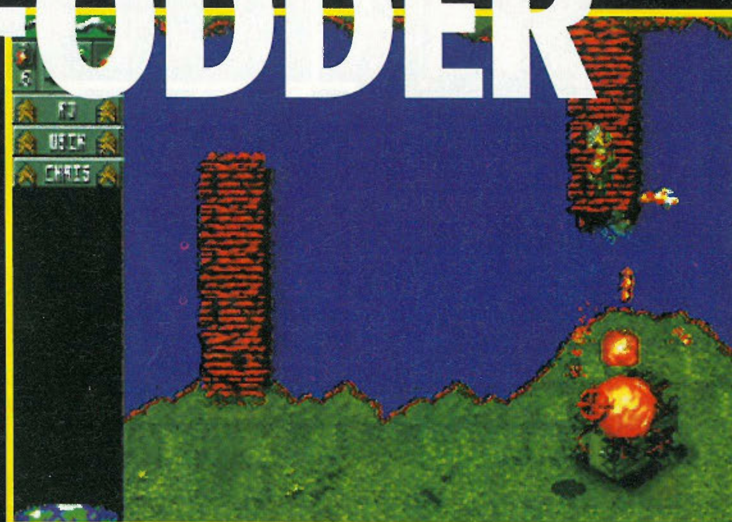
Vous connaissez la différence entre un bon jeu et un mauvais ? Ben les bons jeux donnent envie qu'on y joue. Indéniablement, Cannon Fodder appartient à la bonne catégorie, celle faite pour jouer sans être obligé de disposer d'une usine à gaz, ni se prendre la tête trois heures pour commencer. Et ne croyez pas que ce soit restrictif. Ce jeu d'action en 256 couleurs est une petite merveille. Lors de sa sortie sur Amiga, Cannon Fodder avait suscité pas mal de remue-ménage à la rédaction. Avec cette version PC, refelemele, c'est toujours aussi intéressant et amusant, et en prime, la version PC bénéficie d'une nouvelle intro, dans le style bande dessinée. Le but du jeu ne va pas chercher midi à quatorze heures, ni même à treize puisqu'il s'agit d'un jeu de baston. Ça se passe au Vietnam, dans la neige, dans le désert, dans les montagnes. En gros, il s'agit de dégommer des cibles qui bougent ; il se trouve que ce sont des soldats, mais rien de glauque dans tout ça. Au contraire, c'est vraiment un jeu comique. Il faut dire que la présentation contribue beaucoup à rendre cette boucherie agréable. Le décor, en 3D, est mignon tout plein. Les personnages, pas plus grands que des Lemmings, sont rigolos. Lorsqu'on tire sur un adversaire, il fait un bon de dix mètres, comme si on lui avait donné une pichenette. S'il est blessé, il reste par terre en se tortillant, mais je le répète, tout cela est très sain, très amusant (et c'est un antimilitariste primaire qui vous le dit). Lorsqu'on se déplace, en cliquant pour indiquer la direction, un peu comme dans Syndicate, le décor scrolle en finesse. Côté son, c'est très Amiga dans le principe, ce qui est plutôt un bon critère. Bref, voilà un jeu résolument orienté vers l'action, avec juste ce qu'il faut de stratégie pour ne pas tomber dans la carricature.

MOULINEX









WIZ

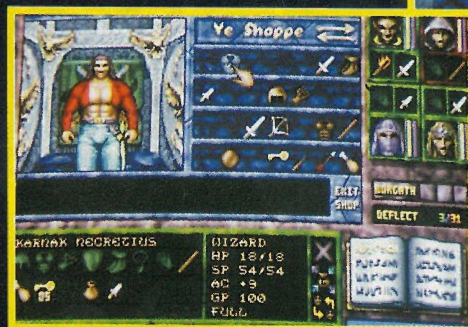




PSYGNOSIS
PC
AVRIL 94

Après Dracula, Psygnosis ne pouvait pas ne pas remettre ça, histoire d'exploiter le moteur. Rappelons au passage que le Dracula en question était une sorte de Wolfenstein 3D à la sauce fantastique (pour résumer). Wizard !, comme son nom l'indique, est plutôt orienté héroic-fantasy, et se définit clairement comme un jeu de rôles à la Ultima Underworld. Contrairement à ce dernier où l'on ne dirigeait qu'un seul personnage, Wizard ! permet, pour la première fois dans ce genre de soft, de diriger plusieurs personnages. Tous les ingrédients d'un bon jeu de rôles sont réunis : une large gamme d'énigmes et de pièges, des "chambres de regénération", 32 sorts, un mode plein-écran, un auto-mapping... La "création" des personnages consiste en une simple sélection parmi les seize guerriers, magiciens, rangers et assassins disponibles. Le nombre d'objets et d'armes à trouver ou à acheter est tout simplement hallucinant. L'interface utilisée est classique, exploitant à fond les deux boutons de la souris. Les graphismes sont particulièrement chargés, avec de nombreuses textures sur les murs, le sol... et les salles sont très remplies en meubles et objets en tout genre (les obélisques ressemblent d'ailleurs fortemet à ceux de Shadow Caster). Si la variété des lieux visités et l'étendue du jeu restent à juger, on ne peut nier la rapidité de l'animation – même s'il faut convenir que les graphismes ne sont pas aussi fins que ceux de Ultima Underworld ou de Shadow Caster – . L'environnement sonore a était trés soigné et conforte le joueur dans l'ambiance. Wait and see !

DEREK DELA FUENTE













ARD !

INTERVIEW EXPRESS DE ANTHONY TAGLIONE (PROGRAMMEUR) ET PETER JAMES (GRAPHISTE).

Vous faites partie du métier depuis longtemps, parlez-nous de votre expérience...

Nous avons débuté sur Commodore 64 où nous avons travaillé avec Mike Singleton sur Lords of Midnight. Nous sommes ensuite passés sur Atari ST et Amiga où nous avons écrit Bloodwych pour Mirrorsoft. Plus récemment, nous avons programmé des jeux comme Legend et World of Legend pour Mindscape, et travaillé pour Ariloasoft, un éditeur allemand.

Legend et votre nouveau jeu Wizard, sont tous deux des jeux de rôles. Qu'est-ce qui les distingue ?

Nous sommes des fans de jeux de rôles. Après Legend, nous avons commencé à nous intéresser aux textures car nous voulions une présentation radicalement différente (NDLT : Legend présentait des graphismes 3D isométrique). Les seuls éléments vraiment améliorables dans un jeu de rôles sont la présentation et les graphismes, l'intelligence artificielle, et l'univers de jeu. Que ce soit de l'heroic-fantasy ou de la science-fiction, vous devez vous assurer que le jeu soit intuitif, et apporte quelque chose de vraiment novateur par rapport à ce qui a déjà été fait dans le domaine. Avec un système d'armes intelligentes et surtout des graphismes mappés détaillés et une utilisation judicieuse des éclairages, Wizard renouvelle le sempiternel jeu de rôles. Il est très proche de Ultima Underworld. Nous sommes par ailleurs très fiers de la vitesse d'exécution du jeu. Wizard a nécessité près d'un an de développement, mais nous pensons avoir réussi à rejoindre même les plus grands éditeurs américains.





Anthony Taglione, le programmeur de Wizard, a déjà " commis" la série des Legend pour Mindscape.

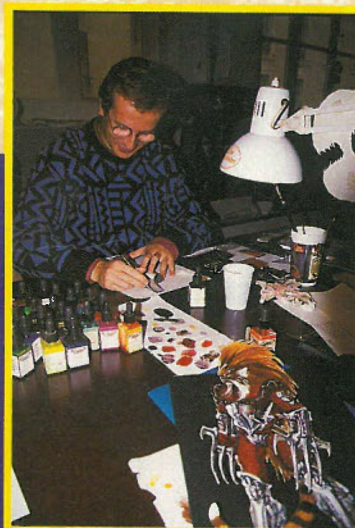
Peter James, graphiste, a eu fort à faire sur les nombreuses textures et éclairages des graphismes de Wizard.

LES OUTILS DE LA CREATION

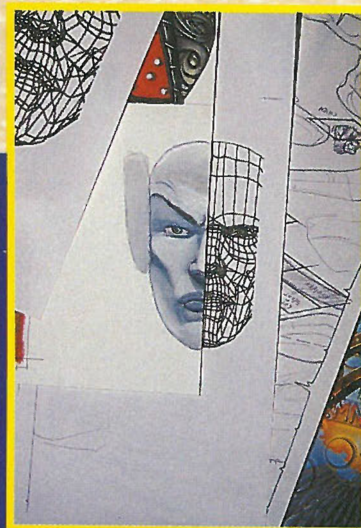
Ne dites pas que vous ne l'aviez pas remarqué, la création des logiciels de jeux est en train de vivre une petite révolution. Parce que les nouvelles unités de stockage permettent de prévoir large, les jeux les plus récents mêlent de nombreuses techniques issues de l'image de synthèse et de la vidéo.

Moulinex

L'époque où une seule personne pouvait programmer sur une unique machine, en s'aidant tout au plus d'un logiciel de dessin, est révolue. De nos jours, la réalisation d'un logiciel de jeu digne de ce nom nécessite la mise en place d'une infrastructure assez lourde, mettant à profit des techniques fort diverses. Si, comme nous, vous aviez la chance de pouvoir, de temps en temps, déranger les créateurs pendant leur travail, vous découvririez un monde foisonnant de créativité et d'invention comme par le passé, mais s'aidant désormais d'outils sophistiqués. Ainsi, chez Cryo, tout les moyens possibles sont utilisés pour parvenir au produit fini. Dans ce studio de création où se côtoient techniques de pointes et techniques traditionnelles, on utilise de nombreux logiciels, du simple Dpaint au complexe 3D Studio. Ajoutés à ces programmes du commerce, des routines ou des programmes maison, créés par Didier Bouchon, responsable de la recherche et du développement, interviennent à différentes étapes de la réalisation. Les jeux tels que Megarace, Eden ou Dragon Tales, semblent employer avant tout un graphisme 3D, mais à dire vrai, le travail sur 3D Studio de Autodesk n'est que la partie visible de l'iceberg, car un travail important est fait avant qu'un objet 3D n'apparaisse à l'écran (les mots en gras renvoient au lexique de fin).



Jean Luc Sala, illustrateur chez Cryo, réalise ses textures de manière traditionnelle.



DU PIGMENT AU PIXEL

Première surprise : ce qui va aboutir à une scène en 3D requiert, pour commencer, le concours d'un "petit métier" qu'on croyait voir disparaître : l'illustrateur. Celui-ci intervient à divers niveaux dans le processus de création du jeu. D'une part, ses croquis et roughs permettent de définir le look général du jeu, d'étudier les points de fuite des perspectives de la future image sur micro, ou encore d'élaborer le storyboard d'une scène cinématique. D'autre part, et c'est sûrement l'un des mélanges de techniques les plus intéressants qui soit, l'illustrateur crée sur papier des textures destinées à être mappées sur un objet 3D. Ensuite, celles-ci sont scannées. Par exemple, on utilise cette technique pour "habiller" un corps en fil de fer créé au moyen de 3D Studio. L'utilisation de dessins réalisés de façon classique au moyen d'encres de couleurs (genre ecoline et autre fluidine) donne une touche particulière au rendu, permettant ainsi d'éviter l'aspect plastoc des textures directement créées sur micro, souvent trop clean. Cela dit, chez Cryo, c'est comme on veut, seul le résultat compte. Du moment que le programmeur obtient ce qu'il désirait (c'est-à-dire une belle image au bon format), toutes les techniques et leurs mixages sont envisageables. Dans le même jeu cohabitent plusieurs types de textures : dessins scannés mais aussi images bitmap, généralement issus de Dpaint. Lorsque cela est jugé nécessaire, ces différentes sources sont retouchées au moyen de Photostyler ou Photoshop. Généralement, la retouche consiste surtout à étirer ou comprimer la texture afin qu'une fois "posée" sur l'objet 3D, elle ne soit pas trop déformée. Dans des cas extrêmes, l'illustrateur est parfois obligé de tenir compte, dès le tracé, de la forme de l'objet 3D où sera posée la texture. Ainsi, la création d'un homme préhistorique destiné à un produit futur nécessite que la map revête l'aspect d'une peau d'ours !



On s'en aperçoit, le graphisme occupe une place de plus en plus importante, aussi bien sur nos disques durs, disquettes et CD, que pendant la réalisation du jeu lui-même. Chez Cryo, une équipe de création est généralement composée d'un scénariste, de programmeurs, graphistes, animateurs et d'un ou deux musiciens, chapeautés par un chef de projet. Un produit comme Eden requiert trois programmeurs maximum et sept graphistes ! Du reste, lorsqu'on compte trois programmeurs, là aussi on touche de près à l'aspect visuel, puisque deux d'entre eux s'occupent des routines d'affichage 3D ou de la création de routines d'affichage, par exemple pour générer un sol. Déjà évoqué pour la création des textures, le graphisme 3D est également utilisé pour créer des scènes cinématiques ou encore des décors dans certains jeux. Ici, on utilise Dpaint, indifféremment sur Amiga ou PC.

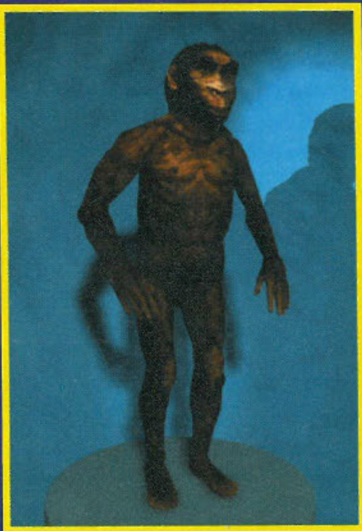
Le kit de développement CD-I utilise un PCainsi qu'un système spécial fourni par Philips.



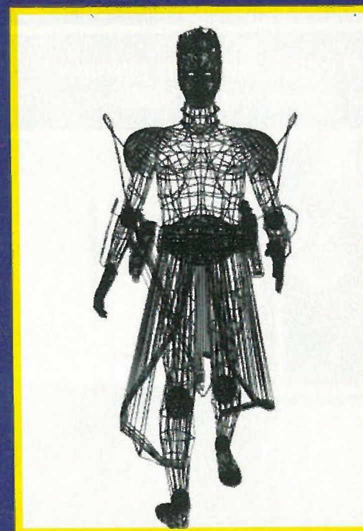
DU PIXEL AU PIXEL

Au moyen de routines maison, les dessins Dpaint sont parfois transformés en successions de blocs. L'intérêt est qu'un même élément de décor peut servir plusieurs fois. Par exemple, si l'on dessine l'intérieur d'une maison et ses meubles, la même serrure ou le même panneau de bois se retrouveront sur une porte, une armoire, etc. Là aussi, quelque soit la machine sur laquelle tournera le jeu, on passe donc par un travail de l'image avant de se lancer directement. Dans certains cas, lorsque la machine sur laquelle on développe n'a pas été prévue pour ça, on a recours à l'utilisation d'outils hard et soft spécifiques. Eh oui, un jeu PC ou Amiga peut se programmer sur PC ou Amiga, mais comment ça se passe sur CD 32, CDI ou 3DO ? Ces machines ne disposent ni de claviers, ni d'unités de stockage ! On est donc obligé de passer par un émulateur sur PC qui simule le fonctionnement du CD 32 ou de la 3D0. En ce qui concerne le CD-I, une machine spécifique fabriquée par Phillips permet de créer les jeux. Relié à un PC, ce kit de développement utilise deux écrans, l'un pour le code et l'autre pour se rendre compte du résultat. Lorsqu'un jeu CD-I comporte une scène vidéo, l'éditeur envoie celle-ci à Philips qui se charge lui-même, au moyen de machines fort coûteuses, de la transformer en fichier MPEG.





Dessiné comme un trophée de chasse, cette peau plaquée sur un personnage, lui donne vie.

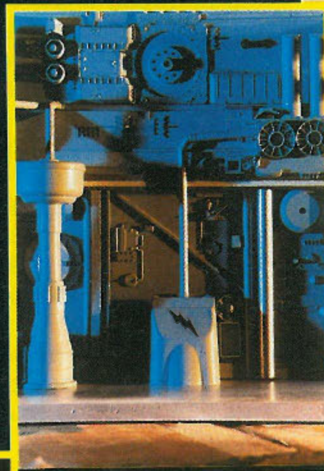


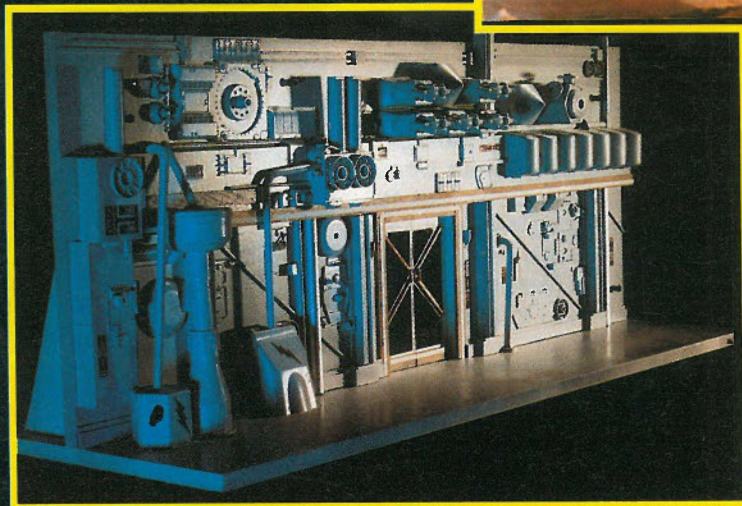


Après l'avoir scannée, on colle la texture sur le squelette en fil de fer.

PLANTONS LE DÉCOR !

Grâce à la technique du scanner, il est possible de partir de documents réels afin de les afficher sur ordinateur. Quitte à créer un décor, pourquoi ne pas le faire "en vrai", dans un premier temps ? Pour un jeu futur, Cryo a poussé cette logique à l'extrême. Résultat : une maquette en dur représentant le décor où se situera l'action, est photographiée en gros plan ; ensuite, on scanne les différentes parties et on les retouche à la main. Là aussi, on retrouvera le système de blocs permettant de prendre des parties significatives du décor.

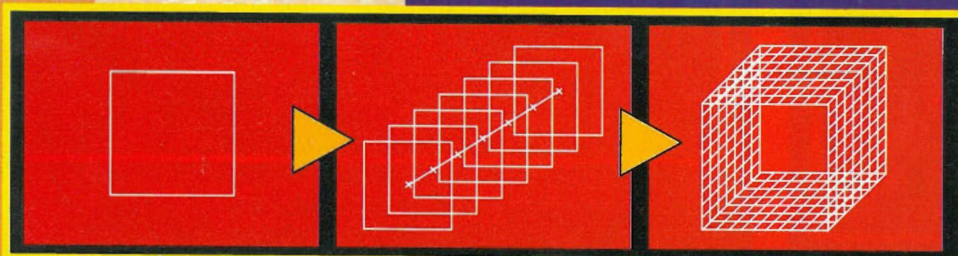




Doc Décors: La maquette est photographiée, scannée puis retouchée afin de récupérer un décor réaliste.

LES OUTILS DE LA CREATION

Nous avons vu comment créer des textures collées sur un objet 3D, nous avons vu qu'il est possible de scanner des objets 3D (maquettes) afin de les transformer en **Images 2D.** L'idéal serait de scanner directement un objet 3D afin de l'obtenir à l'écran. C'est possible au moyen de différentes techniques utilisant le laser. Dans un souci de prix de revient et d'efficacité (un laser ne peut pas analyser les parties creuses cachées, mais seulement les différences de relief), les objets 3D sont généralement créés "à la main", au moyen de logiciels spécifiques. Chez Cryo et Coktel Vision, on utilise 3D Studio de Autodesk sur PC ; chez Delphine Software, on préfère s'en remettre à l'utilisation de Silicon Graphics. Là aussi, il s'agit d'un choix personnel. 3D Studio a l'avantage de tourner sur une machine relativement peu onéreuse, mais nécessite des heures de calcul qui se font généralement la nuit. Les Silicon Graphics, elles, calculent plus vite, parfois même en temps réel, pour les plus gros modèles, mais coûtent beaucoup plus cher. Dans tous les cas, le résultat est le même lorsqu'on crée des jeux, puisque c'est la machine finale qui détermine la qualité.

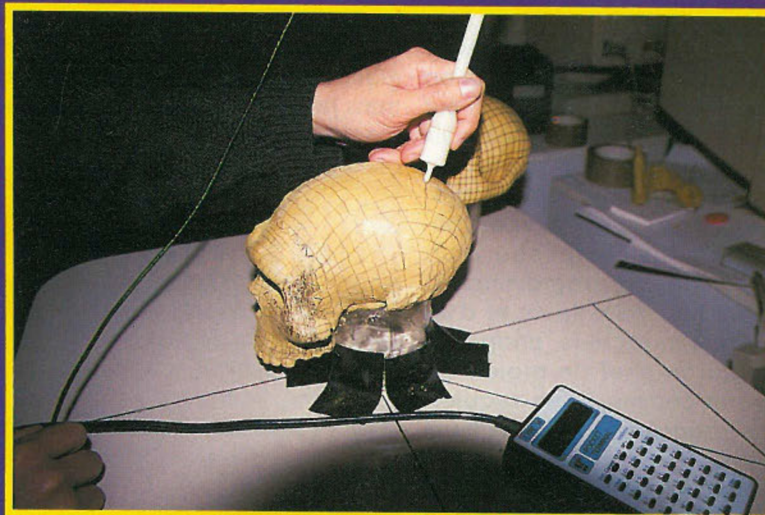


Un simple carré est transformé en cube (3D Studio)

SCULPTURE SUR ÉCRAN

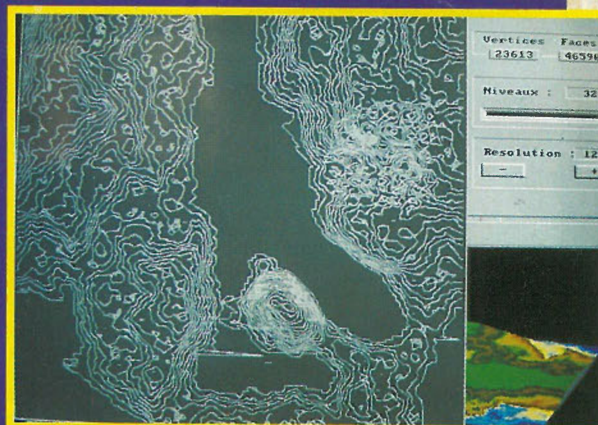
Pour obtenir un objet 3D, on peut s'en remettre au talent du créateur et de son logiciel de prédilection : 3D Studio sur PC et Alias ou Softimage sur Silicon Graphics. Dans ce cas, on passe par différentes étapes tenant plus lieu du dessin industriel et de la géométrie descriptive, que des arts graphiques. On commence par créer une forme en 2D. Sans rentrer dans le détail, cette forme 2D est ensuite modifiée afin de lui donner de "l'épaisseur". Pour faire un cube, vous dessinez à main levée (profitez-en, ça ne va pas durer !) un carré, puis vous le recopiez suivant une ligne perpendiculaire à sa face, en autant de fois qu'il le faut, et toc ! voilà un carré. Plus on a copié de fois le cube et plus le maillage du cube 3D est fin. En compliquant les choses, si vous faites tourner le carré de départ à chaque itération, vous obtiendrez une vis à section carrée. Ensuite, d'autres formes peuvent être combinées entre elles et être additionnées, soustraites, bref, tordues dans tous les sens. Dit comme ça, ça paraît monstrueusement compliqué. Ça l'est. Lorsque des pièces vraiment complexes doivent être réalisées, on peut les acheter toutes faites à des boîtes spécialisées. Ainsi, Delphine a acheté une Ferrari sous forme de fichier 3D pour l'un de ses jeux. Le prix, très élevé, est déterminé en fonction du nombre de mailles, qui correspondent à la résolution de l'image en fil de fer. On emploie surtout cette technique lorsque le temps presse, car les graphistes 3D connaissant bien leur logiciel, sont capables de dessiner une Ferrari à grands coups de souris. Les graphistes 3D sont très énervants pour le commun des mortels.

Un autre moyen d'obtenir une forme 3D est de la pointer, sur une forme réelle, au moyen d'un stylet. Chez Cryo, la Silicon ne sert pour le moment qu'à cette opération, au moyen d'une tablette Polhemus. L'engin fonctionne également sur Mac et PC. Lorsque l'objet est symétrique, le maillage est d'abord dessiné à l'encre noire sur la moitié de l'objet. Ensuite, les fichiers sont transférés vers 3D Studio, puis copiés afin de construire la seconde moitié. C'est toujours ça de gagné en temps de calcul et en place, pendant le transfert.



La tablette Polhemus

Lorsqu'il s'agit de créer un décor, les choses se compliquent. Chez Cryo, on a résolu le problème en demandant à Didier Bouchon de programmer un générateur de paysages fractals. La chose, qui répond au nom de Didib, est hallucinante : d'un simple clic, on baisse le paysage, on le remonte, on le modèle comme de l'argile. Les contours des côtes peuvent être travaillés en zoomant. Suivant que le paysage est au-dessus ou sous le niveau de la mer, paramétrable, l'eau apparaît ou non dans le paysage. En changeant de palette de couleur et de type de surface, on peut obtenir différents terrains, du sable lisse au rocher torturé. Ensuite, l'utilitaire crache un fichier exploitable par 3D Studio.

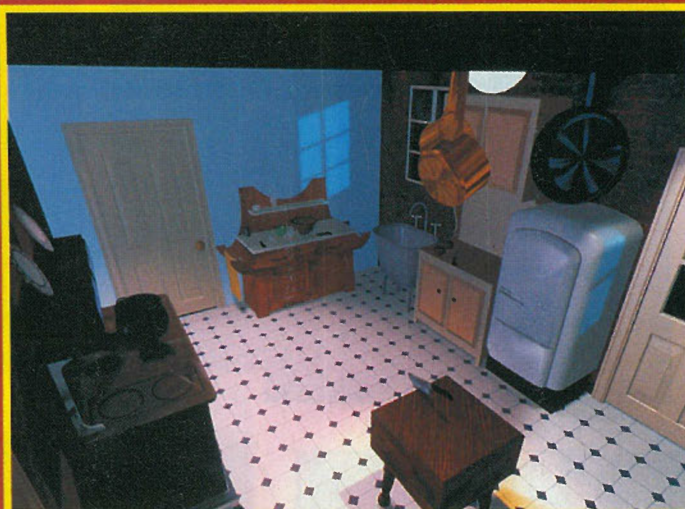


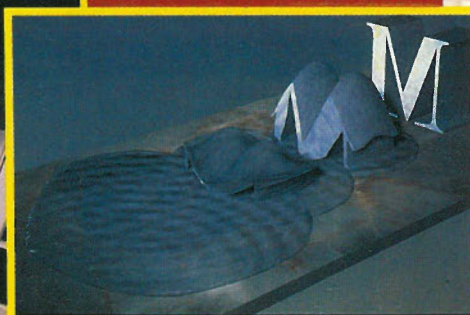
Chez Cryo, cet outil maison génère des paysages utilisables par la suite sous 3D Studio.



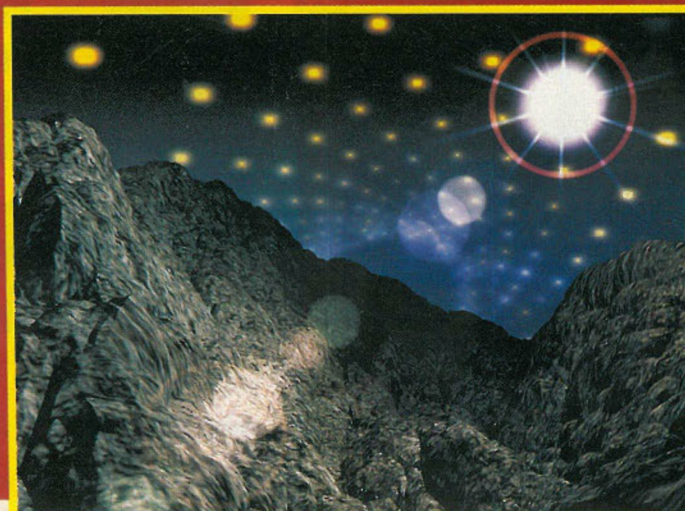
3D STUDIO

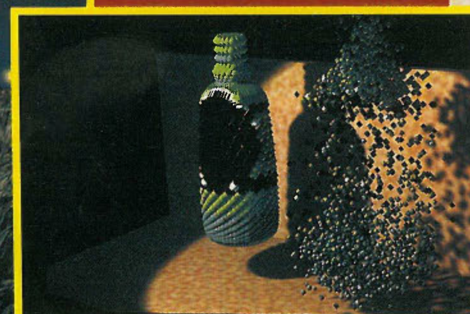
Sur PC, le must en matière d'images de synthèse est le logiciel 3D Studio de Autodesk. Ce logiciel, qui permet de créer des formes 3D et des textures, est également capable de les animer. Connu dans l'univers du jeu pour avoir permis de développer The 7th Guest (Trilobyte), 3D Studio se retrouve désormais dans une majorité de produits, et le futur s'annonce florissant pour ce logiciel à l'origine utilisé par l'industrie et l'architecture : Cryo avec Eden, Megarace et Dragon Tales, Coktel Vision avec Inca 2, Sierra avec Outpost, Spectrum Holobyte avec Star Trek, Crystal Dynamics avec Crash and Burns et Total Eclipse, tous les éditeurs se lancent à l'assault de la 3D. Il faut dire qu'en plus des qualités précitées, 3D Studio dispose de routines d'effets spéciaux (IPAS) souvent dignes d'intérêt. Pour savoir ce que le futur vous réserve, regardez-donc ces exemples d'effets. Vous les retrouverez dans la production de jeux des mois à venir.











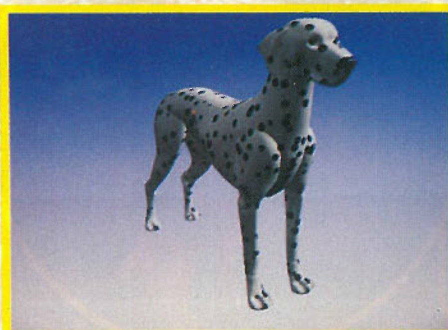
Morphing, explosions, reflets, les modules IPAS de 3D Studio permettent de rajouter des effets aux séquences animées.

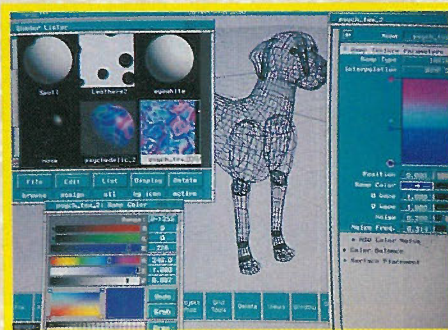


Il existe plusieurs modèles de Silicon, allant du mini-tower à la taille d'un petit frigo. Suivant la puissance, les Silicons permettent le calcul temps réel ou l'incrustation vidéo.

SILICON GRAPHICS

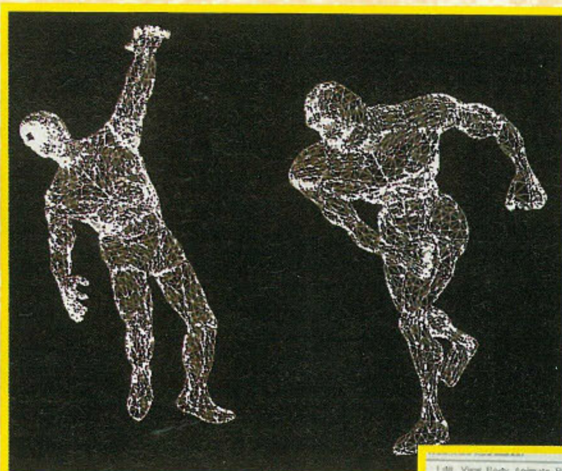
Outre Delphine, de nombreux éditeurs de jeux utilisent les logiciels Softimage et Alias : Sega, Viacom New Média, Time Warner, Psygnosis, Konami, Namco, Jaleco, Electronic Arts, Acclaim Entertainment, Hudson Soft, Sony et Phillips (Softimage). Il faut dire que ce logiciel a servi à créer les dinosaures de Jurassic Park ! Alias, qui lui aussi a été employé dans Jurassic (encore !), est utilisé par Sierra, Psygnosis, Crystal Dynamics, Ocean, Spectrum Holobyte, Time Warner, etc. Sur stations de travail Unix (Silicon, Sun, Vax, IBM 6000), on trouve aussi Wavefront, qui produit entre autre le logiciel Gameware, utilisé par Argonaut Software. A noter que le film Devil's Mine de Little Big One, primé à Imagina 93, a été réalisé avec le logiciel Explore de Wavefront Suivant le type de configuration, les logiciels utilisés sur Silicon Graphics permettent de créer des objets 3D animés, mais aussi d'incruster de l'image vidéo. Voilà de quoi faire une transition en douceur avec la suite de ce dossier, puisque le futur (et même le présent) des jeux, passe par la prise de vue de scènes réelles.





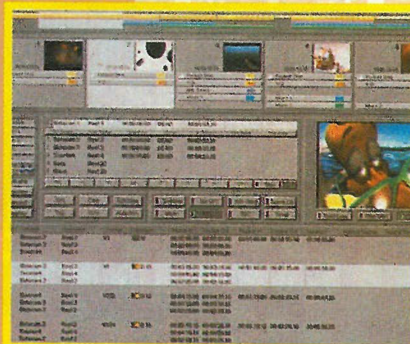
Le travail sur Alias passe par les techniques habituelles. Après avoir modélisé l'objet, on l'habille de textures. Celles-ci peuvent être créées sur Alias même.

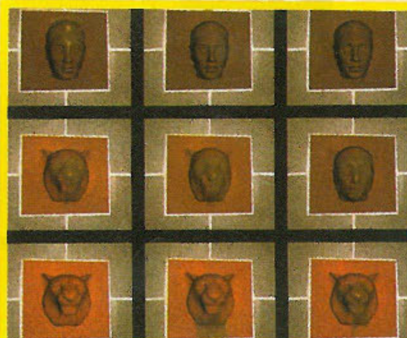
LES OUTILS DE LA CREATION



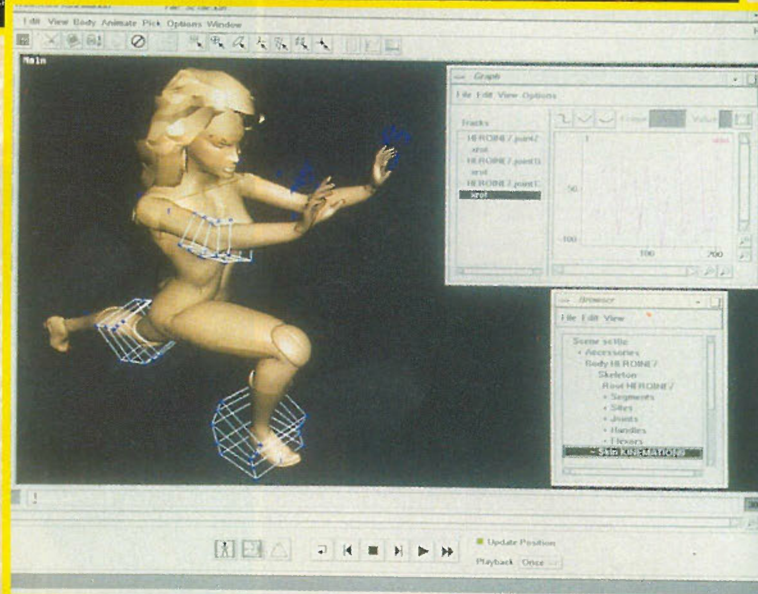


Sur Silicon, on habille un squelette en fil de fer, comme sous 3D Studio.





Envie de faire un morphing ou une incrustation ? Pas de problème, les outils Softimage sont faits pour ça.

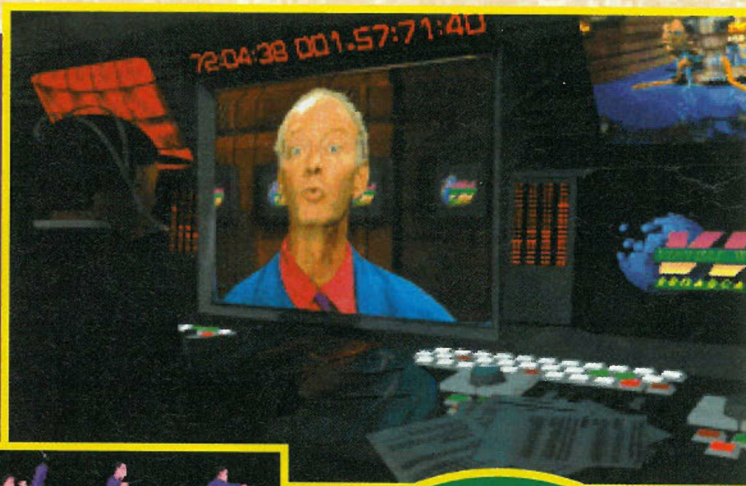


Qu'il tourne sur Silicon ou station Unix, le logiciel de Wavefront sert à quelques éditeurs.

ROTOSCOPING ET VIDÉO

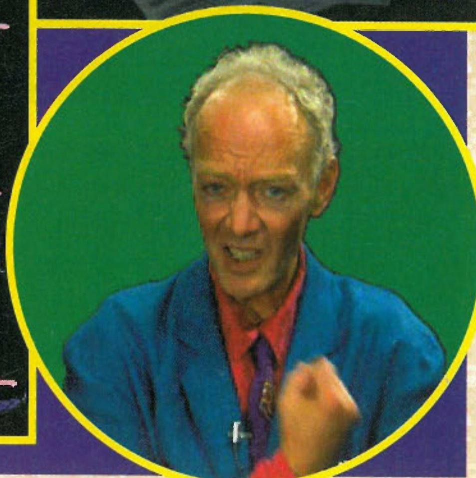
Dans les jeux micro, la vidéo peut être exploitée de plusieurs façons. On l'utilise parfois comme système de rotoscoping ou pour inclure directement de l'image vidéo. Dans le cas du rotoscoping, la prise de vue réelle, faite en Betacam, est ensuite transférée sur PC en 256 couleurs puis travaillée avec un logiciel de dessin, afin de nettoyer la silhouette obtenue. Ensuite, les détails sont dessinés, et après avoir transformé la suite d'images en sprites, on inclut ces derniers au décor du jeu.

Si le jeu utilise de la vidéo, on tourne sur Blue Screen, puis l'on incruste la scène dans le jeu. Dans Megarace, deux variantes de cette technique ont été employées pour mélanger scènes 3D Studio et film vidéo. Un personnage détouré a été inclu dans un décor 3D, ou bien une scène complète a été utilisée pour créer un mapping. Eh oui ! 3D Studio peut utiliser un film animé comme texture. Pratique pour créer des écrans de télé avec les images qui bougent dans le poste. Pour inclure un personnage détouré, Cryo utilise une routine maison qui compresse les données (les trente minutes de base pesaient 15 Go en format Betacam !) et lisse les contours automatiquement.

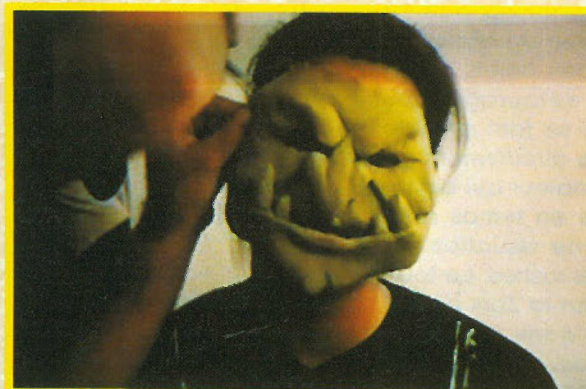


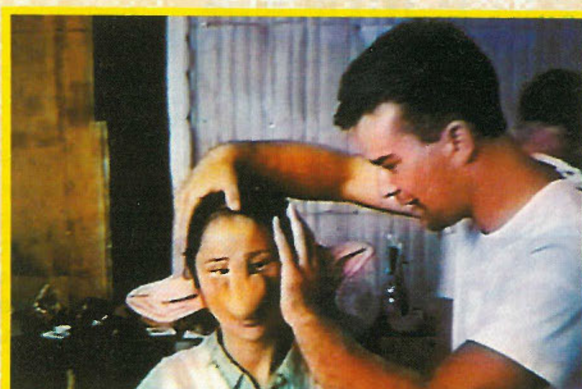






L'utilisation de la vidéo pure (c'est-à-dire quand elle se voit réellement à l'écran, et non quand elle sert d'outil comme pour la technique du rotoscoping), en séquences animées, ou complètement intégrée dans le jeu, se développe de plus en plus. Doucement mais sûrement, la création de jeux se transforme en une véritable superproduction hollywoodienne. Ironiquement, elle sert en quelque sorte d'"effet spécial" dans les jeux, remplissant le rôle de l'informatique au cinéma.

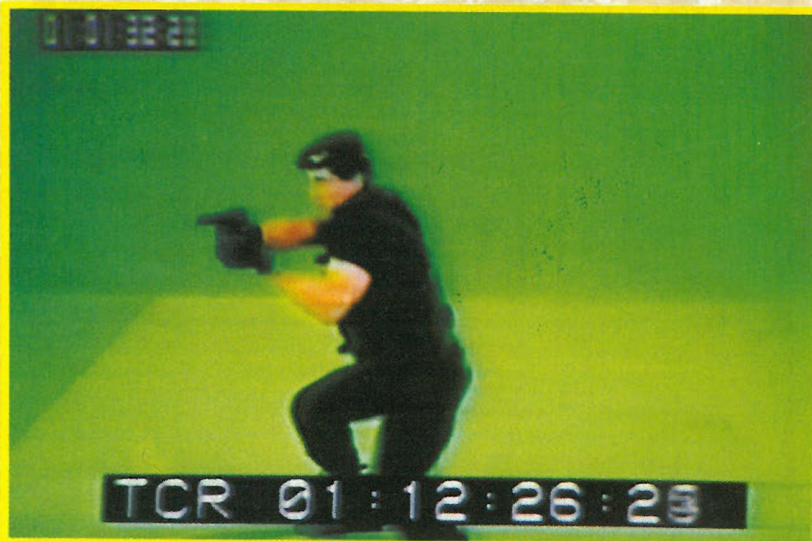




La production vidéo dans les jeux s'apparente à celle d'un film. Une phase de préparation est d'abord effectuée, notamment sur le storyboard et le script qui décomposent le jeu en plans/séquences. On détermine ainsi les besoins en acteurs, effets, costumes, angles de vue, etc., qui permettent d'établir un planning de pré-production. Ce travail est d'autant plus primordial qu'il s'agit d'anticiper toutes les actions du joueur, de prendre en compte toutes les situations éventuelles du jeu. Pour Return to Zork, Activision a fait appel aux professionnels de l'audiovisuel qui "pullulent" dans les environs de Los Angeles. Un producteur vidéo est chargé de trouver un studio adéquat et de rassembler tous les techniciens requis : caméraman, directeur de la photo, opérateur chromokey (qui s'occupe du blue screen), téléprompteur, costumiers, maquilleurs, etc., et un réalisateur est engagé. Si les éditeurs font appel généralement à des "gens de la maison" ("flagrant" sur Inca 2 de Coktel Vision), de plus en plus, ils se résolvent à "utiliser" des acteurs professionnels : Police Quest IV a nécessité un casting de plus de 50 rôles, et Return to Zork, 23 rôles. Des stars du cinéma acceptent même de tourner des plans inédits spécialement pour le jeu, quand il s'agit d'une adaptation de leur film par exemple. Sur Return to Zork, on peut reconnaître Jason Hervey ("Les Jours Heureux"), Sam Jones (Flash Gordon) et Robin Lively (Twin Peaks). Sur Demolition Man de Virgin, Sylvester Stallone et Wesley Snipes n'ont pas hésité à s'impliquer, en tournant quelque 20 minutes supplémentaires Parfois un véritable travail de maquillage est nécessaire, en témoigne Stonekeep (de Virgin). C'est que pour faire apparaître nains, goblins, trolls, et autres créatures fantastiques, il faut un minimum de "réalisme". Pour l'instant, on est encore loin de la Cantine du Retour du Jedi, où les personnages étaient parfois des marionnettes ultra sophistiquées dirigées par plusieurs manipulateurs, probablement pour une question de budget, mais on y arrivera sûrement un jour. La technique utilisée à l'heure actuelle reste les traditionnels masques en latex. La création de ces masques débute par la sculpture de miniatures, qu'on réalise ensuite grandeur nature.
À partir d'un moulage en résine de polyester sur la tête de l'acteur, on crée le fameux masque en latex malléable, ou les différentes pièces le composant en caoutchouc mousse, qu'on assemble ensuite en direct-live sur l'acteur. De même, pour les costumes, le producteur exécutif de Return to Zork, Eddie Dombrower, a fait appel à des ateliers professionnels qui n'avaient pour seule contrainte qu'une palette de couleurs limitée (due à la compression finale des images). Le jour du tournage, on procédera aux essais de costumes, et à la finalisation.







LES OUTILS DE LA CREATION

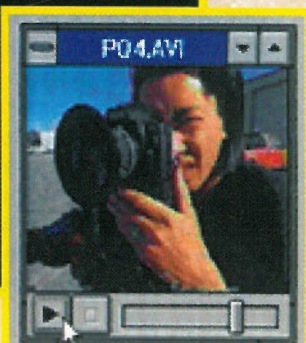
La mise en oeuvre de la vidéo digitalisée dans les jeux, fonctionne sur le même principe que les plans composites au cinéma (c'est l'un des nombreux éléments qui composeront une même scène, un même plan). Le procédé le plus utilisé est naturellement le "blue screen" ou "écran bleu" (qui pour l'occasion, peut être vert), car c'est le plus rôdé, combinant facilité de mise en oeuvre et faible investissement financier. Il s'agit d'isoler le sujet qu'on veut intégrer, sur un fond bleu (qui par la suite, deviendra noir grâce à une technique de séparation), de façon à pouvoir le détourer puis le placer dans un décor. La texture du bleu des écrans est suffisamment particulière pour ne pas se confondre avec un bleu des costumes et des objets, facilitant ainsi le détourage. Les prises de vue se font à l'aide d'une caméra directement reliée à un ordinateur qui digitalise et stocke en temps réel, permettant une visualisation immédiate des rushes. Le tournage de Return to Zork a ainsi été effectué dans un studio équipé de Mac. Cette méthode ne peut cependant être utilisée que pour les prises de vue en studio. En extérieur, même s'il existe des appareils photographiques qui digitalisent en temps réel les plans fixes (c'est ainsi que Sierra a réalisé ses captures d'images sur les lieux réels à Los Angeles pour Police Quest IV, à l'aide du Kodak DCS-200, on peut difficilement réaliser les séquences "en mouvement". Pour ces dernières, dans Lost in Time, Coktel Vision a d'ailleurs dû passer par la traditionnelle méthode sur bande. Mais "prises de vue en studio" ne veut pas forcément dire "amateurisme". Sur Stonekeep, certains plans nécessitaient plusieurs prises de vue différentes : pour faire cracher du feu à un personnage par exemple, il fallait combiner les prises de vue du mouvement du personnage, et celles des flammes crachées par un bec à gaz. Même si les plans sont simples, la durée de tournage d'une scène reste sensiblement la même, que ce soit pour un jeu ou pour un film, indépendamment bien sûr de la durée liée au nombre de plans. Sur Police Quest IV, le tournage d'un rôle a duré de trois heures pour les figurants, à plus de soixante heures pour le personnage principal. En général, une semaine de tournage est nécessaire (Inca 2 et Return to Zork). Bien entendu, il faut parfois "refaire des scènes" bien après le tournage prévu pour coller à l'évolution du jeu ou des techniques, même s'il vaut mieux l'éviter pour des raisons de budget. C'est ainsi que sur Inca 2, le tournage avait commencé bien avant que ne soit développée la technique du "doublage assisté par ordinateur" (grâce à une prédéfinition de principaux phonèmes, l'ordinateur adapte automatiquement l'animation de la bouche aux textes dits), et il a fallu refaire des prises en gros plans pour ces phonèmes. D'une façon générale, la création de jeu va être de plus en plus morcellée, parcellisée, et



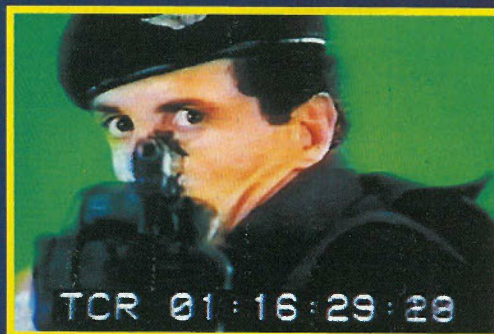




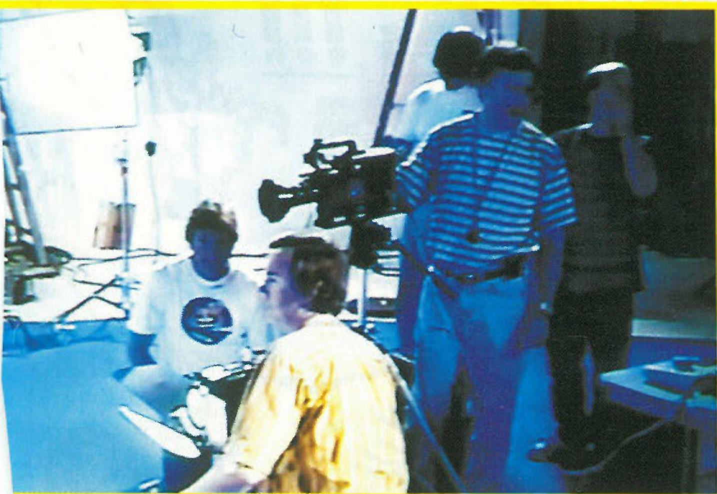




STALLONE TOURNE POUR UN JEU



Même si les apparitions d'acteurs dans les jeux ne datent pas d'hier, ce n'était, la plupart du temps, que des extraits de films (cf. Rebel Assault). De plus en plus, les stars du cinéma s'impliquent dans la production/adaptation de jeux : Spielberg sur le scénario de The Dig (prochainement sur votre écran), Donald Sutherland sur Conspiracy (où il donnait des indices au joueur)... A l'occasion de l'adaptation de Demolition Man, les acteurs principaux du film, dont Sylvester Stallone, ont accepté de tourner des scènes inédites supplémentaires pour le jeu.



par conséquent, de plus en plus professionnelle. Les contraintes budgétaires sont telles qu'il s'agit de ne pas faire d'erreur : pour Return to Zork, le budget de la production vidéo (150 000 $) représentait environ 19 % du budget global (800 000 $). Il est bien fini le temps du "un homme, un jeu"...



Un écrivain de sience-fiction a dit un jour que la finalité de la civilisation du carbone (la race humaine) était de créer une civilisation à base de silicium (les ordinateurs). Les premiers jeux étaient faits par des hommes sur des machines. Les jeux actuels sont faits par des hommes sur des machines qui se nourrissent d'autres machines. La mécanique est en place, elle a un engrenage d'avance, et ce n'est pas un grain de sable qui lui fera peur ! Heureusement, les machines sont trop stupides pour jouer.

ET POUR FINIR, LE GLOSSAIRE

2D : Image dans – ou plutôt sur – laquelle on ne peut évoluer que selon deux axes (gauche-droite, haut-bas).

3D : image dans laquelle on évolue selon trois axes : ceux de la 2D plus la profondeur. En 2D, un cube peut être repésenté par une de ses faces. En 3D, toutes les faces existent et l'on peut tourner autour.

Blue Screen : ces fonds bleus permettent de détourer une image par système de masque électronique. Comme ce bleu est très particulier et qu'il y a peu de chance qu'un objet ou personnage comporte le même type de couleur, l'image vidéo ne se fixe que sur le bleu. Quand Gilot Pétré présente sa météo, il est en réalité devant un Blue Screen sur lequel on incruste la carte du ciel. C'est pour ça que les présentateurs débutants pointent parfois Strasbourg pour montrer qu'il fera beau à Ajaccio.

Fractales : Mises en évidence et nommées par le mathématicien Mandelbrot, les fractales sont des équations permettant de définir des formes complexes composées de formes simples. Pour comprendre la nature fractale d'un paysage, imaginez la pointe de la Bretagne vue d'un satellite. La même chose vue d'avion a la même forme, mais la côte est plus découpée. Pour une fourmi, ça ressemble à une succession de grains de granite. Le même exemple se retrouve avec les flocons de neige, les feuilles de fougères ou les choux-fleurs. Ca s'appelle l'invariance d'échelle et je me demande bien ce qui m'a pris de me lancer dans cette explication. Pour en savoir plus, lisez donc "La Théorie du Chaos" de Gleick chez Flammarion, ou "Gödel, Escher, Bach" de Douglas Hofstadter chez InterEditions (difficulté de niveau 7 sur l'échelle Moulinex qui en compte 10, mais c'est fascinant).

Mapping : Technique qui consiste à coller une texture sur un objet 3D comme on le ferait avec du papier peint. Un cube 3D en marbre est composé d'une structure en fil de fer qui est surfacée (on remplit les faces), puis sur laquelle on pose un dessin ou une photo de marbre.

Merci : Merci à Delphine Softwares, Coktel Vision et plus particulièrement à toute l'équipe de Cryo pour sa patience.

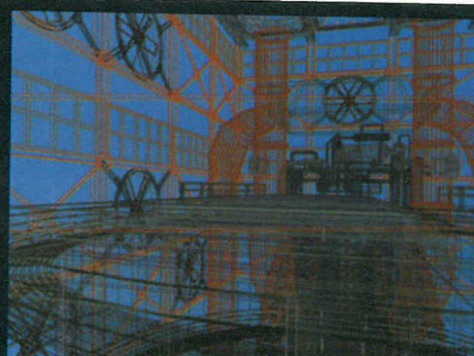
Rotoscoping : Inventé par les studios Disney dans les années 30, consiste à filmer un personnage réel en mouvement. Ensuite, on "décalque" la silhouette image par image en récupérant les mouvements démultipliés. La silhouette peut alors subir divers traitements, afin d'obtenir finalement une suite d'images bitmap ou de sprites se déplacant de façon naturelle.

Roughs (prononcer "reuf") : croquis rapide mais donnant une idée du résultat final.

Scanner : véritable "photocopieuse" informatique, le scanner permet de transformer un document (dessin, photo ou même image d'un film) en fichier numérique exploitable par l'ordinateur. Il emprunte son nom à la technique employée qui consiste à analyser l'image tranche par tranche (d'où la profusion de machines répondant au nom de scanner, bien qu'a priori, il n'y ait pas de rapport entre elles : scanner médical, scanner de fréquences radio, etc.). Dans le cas qui nous intéresse, le scanning est à l'image de ce que le sampling est au son.

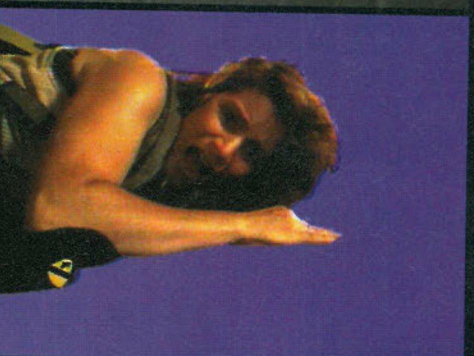
Storyboard : dessins montrant le découpage d'une scène cinématique image par image.

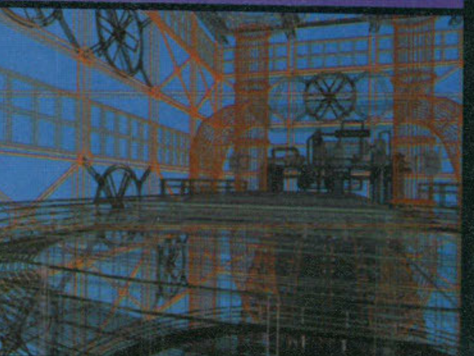












PC COMPATIBLE PC/CD ROM

Des nouveautés CD Rom géniales !!!

MEGARACE NEW

Un jeu d'une nouvelle génération qui ouvre la voie de ce que seront les jeux de demain sur CDRom. Des graphismes futuristes précalculés à l'aide de 3D Studio qui vous permettront d'évoluer sur 16 circuits pour des courses délirantes !

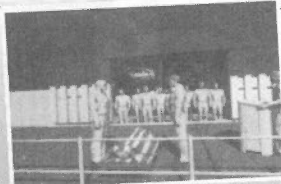




Tout le catalogue MICROMANIA sur 3615 MICROMANIA

PACIFIC STRIKE NEW

Une simulation de vol réalisée par Origin System qui vous met aux commandes des divers avions , des Wildcat, Hellcat... et ce pendant une période historique majeure : l'attaque de Pearl Harbor !





MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

NEW — THE SETTLERS

Vous êtes le Roi ... avec trois autres qui veulent également imposer leur suprématie ! Alors construisez et imposez votre supériorité avec stratégie ou avec force !

NEW — ARENA

Un jeu de rôle passionnant et d'une profondeur incroyable ! Réalisé de main de maître par les auteurs de Terminator Rampage, vous seriez fou de vous en priver !

NEW — SIM CITY 2000

Vous voilà Maire d'une future métropole et son avenir dépend de vos qualités de gestionnaire. Luttez contre le taux croissant de criminalité en investissant dans l'éducation et la recherche, en trouvant les matières premières des années 3000...

NEW — GABRIEL KNIGHT (CD ROM)

Un jeu à la réalisation parfaite de l'éditeur Sierra. Vous incarnez Gabriel et cherchez à élucider une vague de crimes rituels qui a déferlé sur la Nouvelle-Orléans ! Maintenant sur CD.

NEW — POLICE QUEST 4 (CD ROM)

Dans ce 4 ème volet digne des épisodes précédents vous devez arrêter un criminel laché dans la ville qui menace votre coéquipier. Enfin la version CD Rom que vous attendiez tous !

NEW — LEISURE SUIT LARRY 6 (CD ROM)

La toute dernière aventure de Larry, le dragueur invétéré . Un réel nouveau jeu où tous les compartiments de jeu ont été améliorés ! A découvrir de toute urgence.

NEW — LANDS OF LORE (CD ROM)

La version CD Rom du jeu de rôle médiéval réalisé par les auteurs de Eye of Beholder 1 et 2. Retrouvez la légendaire "Pierre de la Vérité" pour sauver le Roi Richard.

NEW — MICROCOSM (CD ROM)

Vous êtes miniaturisé et jeté dans le corps du président de Cybertech, une corporation puissante. Une succession de shoot'em up dans des graphismes d'enfer.

NEW — TFX (CD ROM)

La version CD Rom du Hit PC de Noël. Des vues multiples, zooming, caméra externe à placement variable, le choix entre 3 avions: F22 - F117A et un avion expérimental, plus de 20 missions.

LITIL DEVIL

Qui n'a pas rêvé d'être un "Pitit" Diable !? Eh bien avec Litil Devil, incarnez un bon petit diable et faites preuve de réflexion et de vivacité afin de mettre la corne sur la "Pizza du Glouton ".

HIT — IN EXTREMIS

Une superbe réalisation par Delphine/ Blue Sphère : Toutes les dernières techniques de programmation au service d'un jeu d'action où vous incarnez un flic de l'espace !

HIT — REBEL ASSAULT (CD ROM)

Une jeu spécialement développé pour le CD Rom PC. Vous vivez l'aventure de la "Guerre des Etoiles" dans son intégralité grâce à une animation et une musique inégalée.

ATARI ST/AMIGA

NOUVEAUTES A VENIR

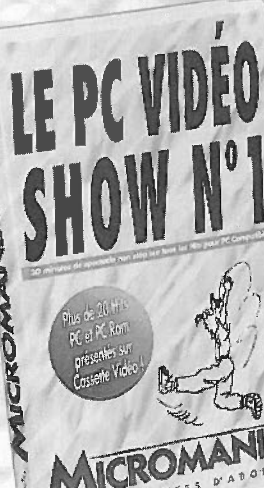
Ambermoon	Pinball Spécial
Apocalypse	Rally
Assassin Rmix	Ryder Cup
Beneath a steel Sky	Second Samourai
Bubba N Stix	Silverball
Cyberpunk	Super Ski 3
Darkmere	TFX
King Quest 6	The Setllers
Mr Nutz	Winter Olympics

TOP 20 ST/AMIGA

Mortal Kombat	ND/289F
Canon Fodder	ND/299F
O.M. Football	ND/249F
Elite 2 Frontier	199/199F
Body Blows 2	ND/249F
Alien Breed 2	ND/249F
Genesia	ND/349F
Body Blows	ND/199F
Civilization	ND/299F
Jurassic Park	ND/249F
Dogfight	ND/299F
Dreamlands	ND/289F
F117 A Nighthawk	ND/299F
Zool 2	ND/249F
Fury of Furies	ND/249F
Wing Commander	ND/299F
Syndicate	ND/249F
Pinball Fantasies	ND/289F
Alien 3	Nd/249F
Grand Prix	ND/299F
Black Sect	ND/299F

MANETTES

Manette SPEEDKING	125 F
Manette NAVIGATOR	159 F
QUICKJOY 3 Supercharger	99 F



GRATUIT

pour 400 F d'achats (offre non cumulable)

EXCLUSIF : PC VIDEO SHOW N° 1

Le PC Vidéo Show

Plus de 20 titres PC et CD Rom présentés sur cassette vidéo

Gravis PC noire

Joystick analogique 3 boutons entièrement réglable : tension du stick (8 positions de ferme à mobile), autocentrage, sélecteurs rotatifs permettant de définir la fonction de chaque bouton.



Gamepad PC Gravis

199F

Joypad analogique 8 directions créé pour votre PC 386 ou plus. Position turbo et fonction réversible pour droitiers ou gauchers, 4 boutons entièrement configurables : des options uniques pour un joypad unique. 1 stick amovible est inclus.

JEUX CRACK

LES SOLUCES ✕ LES TRUCS ■ LES ASTUCES ✕ LES POKES ■

Comme promis, l'un d'entre vous a gagné, ce mois-ci, un jeu au choix pour son ordinateur. Comme pas promis, mais je ne peux pas m'empêcher d'être généreux, il y en a en fait deux d'entre vous qui ont gagné un jeu au choix pour leur ordinateur. Il s'agit de Nicolas Do Rego et de Gérard Jacquet. Comment ont-ils fait pour gagner ce jeu? Ils ont simplement envoyé des tonnes d'astuces. C'est tout. C'est celui qui en envoie le plus dans le mois qui gagne. Là, comme ils étaient un peu touche-touche, on les a mis ex-æquo. Vous aussi, faites comme eux, gagnez un jeu au choix pour votre ordinateur en envoyant des tas d'astuces!
STEF

COMMENT POKER?

Allez, on va gagner de la place. On ne vous explique plus comment appliquer tous ces beaux patches que vous voyez ci-contre. Si vous ramez, deux solutions: soit consulter un ancien numéro, soit nous envoyer (Joystick, 103 bd Mac Donald, 75019 Paris) une enveloppe timbrée à vos nom et adresse, en spécifiant que vous souhaitez recevoir le mode d'emploi des pokes. Par ailleurs, et pour des raisons légales, nous ne publierons plus dans chaque numéro la méthode à suivre pour limer les pistons de sa mobylette. Là encore, vous pouvez envoyer une enveloppe timbrée à "Limage de pistons, kittage et débridage Inc., 7 rue Adonfe, 56124 Putrebiek".

JACK IN THE DARK



Prenez la pièce et la lampe à huile par terre. Avancez tout au fond à droite du comptoir. Prenez l'option chercher : vous trouverez un livre. Allez de l'autre côté du comptoir, en face du distributeur de boules de gomme.
Utilisez la pièce, vous trouverez des boules de gomme. A ce moment-là, une marionnette bougera et s'avancera vers vous. Attendez qu'elle soit assez proche de vous et videz la lampe à huile. Avancez vers le coffre. Prenez l'option chercher, vous trouverez alors un tambour. Jouez-en et attendez que les trois jouets montent dans le coffre et que la fille le ferme. Puis, passez dans la pièce d'à-côté, ramassez le coffret à maquillage et le miroir. Avant, derrière la caisse où sont le canon et le fantassin, ramassez l'ours. Puis, placez-vous à quelque distance des poupées et posez le coffret. Elles s'approcheront en laissant apparaître un sucre d'orge. Ramassez-le et retournez dans la pièce d'à-côté. Placez-vous en face de la tête de pirate dans la boîte. Donnez-lui le sucre d'orge puis utilisez le miroir une fois que la tête sera remontée après avoir pris la sucre d'orge. Et voilà, c'est fini !

Guillemette Bing

MEAN ARENAS





Voici les codes de tous les niveaux...
Niveau 2 : JGKKD3NUYPS2WGKNK4
Niveau 3 : AHSI3WNU1PS2WGKNK4
Niveau 4 : FHCIVSNU1PS2WGKNK4
Niveau 5 : NR5LG54UZHK2XHKNK4
Arena S1 : NUOJCO4UZHK2WGKNK4
Niveau 6 : E2WLFHBUYFK2WGL4K4
Niveau 7 : K2GIRHHUYPA2WIL4K4
Niveau 8 : 36YL46XU5HI2XIL4K4
Niveau 9 : ABIKK6XU2HI2WIL4K4
Niveau 10 : NUQJ1SLU1DU2WHL4K4
Niveau 11 : SX3IXVTU3NT2WLK4K4
Niveau 12 : EYMIBLTU3NT2WFK4K4
Niveau 13 : 32UJKKMU5ND2WNK4K4
Niveau 14 : R5EIIJ3UZNL2WBK4K4
Niveau 15 : 112J3R3UZNL2WBK4K4
Arena S3 : L1LLEZEUYFH2WBK4K4
Niveau 16 : 2QTJBMAUYPH2WBLBK4
Niveau 17 : VLDJT5AUYP62WBLBK4
Niveau 18 : YR6JWZSU5PF2WBLBK4
Niveau 19 : VSPJWZQU5PF2WBKBK4
Niveau 20 : L6XJXE5U5HOLWG1BK4
Arena S4 : G2HIHT5UZH3LWG1BK4
Niveau 21 : Q2ZJJOCUZH3LWG1BK4

Jean-Loup Guillaume

CANNON FODDER



Mettez "JOOLS" comme nom pour votre sauvegarde. Ainsi, le grade de vos hommes sera augmenté.

HBF

SUBWAR 2050



Éditez le fichier de votre sauvegarde du type "SWS-LOT0.SAV" pour le premier pilote. Pour avoir le maximum d'argent, il suffit de mettre la valeur hexadécimale "FFFFFF" au déplacement "0026". Pour modifier vos médailles, il suffit de mettre une valeur hexadécimale au déplacement "0030". Pour modifier le numéro de votre mission, il suffit de mettre une valeur hexadécimale au déplacement "0034".

Gérard Jacquet

SIMFARM



Afin de gagner 32,249 $ dans Simfarm, sans se faire d'ampoules aux paluches. Modifiez votre sauvegarde (.SFM) aux offsets 136932 / 136933 /136934 par 7D / EB / 04

PopSoft

GRAND CONCOURS

Voici un nouveau concours dans Joystick: les meilleures astuces élues par un jury d'honneur constitué de Tonton Stéphane (et de lui seul), gagneront ce concours doté de nombreux lots. Le premier prix, récompensant les meilleures soluces du mois, est un beau chéquos de 300 francs. Le second prix, récompensant les trucs, les astuces et les patches, est un chèque en papier massif d'un montant de 50 francs (par astuce). Le Grand Prix du Jury, décérné tous les mois, va à celui qui a envoyé le plus de trucs originaux dans le mois (publiés ou non). Il gagne en effet un jeu pour son ordinateur. Pour jouer, envoyez vos soluces, astuces et cactus à Joystick, 103 bd MacDonald, 75019 Paris.

DUNGEON HACK



Éditez le fichier "ITEMS_xx.BIN". Le "xx" represente le numéro de votre sauvegarde. Au secteur relatif "0002", au déplacement "0492", il suffit de changer la valeur qui y est pour modifier le niveau de votre personnage. Si il s'agit d'un personnage bi-classé, il faut aussi modifier au déplacement "0493". S'il s'agit d'un personnage tri-classé, il faudra modifier aux deux emplacements précédents ainsi qu'au déplacement "0494". Aux déplacements "0504" et "0505" se trouve l'énergie restante de votre personnage. Aux déplacements "0506" et "0507" se trouve l'énergie maximale de votre personnage.
Au secteur relatif "0003", aux déplacements "0012" et "0013" se trouve la force de votre personnage. Au déplacement "0014" se trouve l'intelligence de votre personnage. Au déplacement "0015" se trouve la sagesse de votre personnage. Au déplacement "0016" se trouve la dextérité de votre personnage. Au déplacement "0017" se trouve la constitution de votre personnage. Au déplacement "0018" se trouve le charisme de votre personnage.

Pierre Ghislain

SYNDICATE



Pour avoir quelques surprises, nommez votre société d'un des noms suivants :
ROB A BANK
COPER TEAM
WATCH THE CLOCK
OWN THEM
MARKS TEAM
MIKES TEAM

Nicolas Do Rego

KRUSTY'S FUN HOUSE

Voici quelques codes...
Niveau 2 : NELSON
Niveau 3 : PATTIE
Niveau 4 : MRPLOW
Niveau 5 : MAGGIE
Niveau 6 : ZACHARY

FRONTIER : ELITE II



Partez toujours de ROSS 154. C'est là où vous aurez un vaisseau équipé du minimum vital. C'est-à-dire : un bouclier atmosphérique, un pilote automatique, un hyperconducteur et un laser à pulsion 5 Mw. Certes, votre vaisseau ressemble plus à une trotinette intersidérale qu'à quelque chose de potable. Tout d'abord, équipez votre Eagle Long Range Fighter Mark I pour faire le voyage d'introduction indiqué dans le manuel. Faites donc ce voyage, et, arrivé à destination, sauvegardez votre partie. En fait, sauvegardez à chaque abordage : ainsi, vous pourrez recommencer votre partie pratiquement à l'endroit où vous l'aurez perdue si cela arrive. Lorsque vous êtes arrivé à destination, remplissez le réservoir interne du vaisseau sauf si la jauge indique que plus de la moitié du réservoir est plein. Vendez vos marchandises. Réarmez votre vaisseau avec des missiles navals NN500. Regardez le tableau d'affichage pour voir si on ne demande pas un transport pour de petit colis, ou si l'armée n'a pas besoin de vous. Achetez de nouveau des marchandises pour votre destination. Repartez ! Si vous suivez ces indications à la lettre, vous n'aurez pas de problème. Le meilleur moyen d'empocher un paquet d'argent est de faire du commerce entre Ceti et Epsilon Eridoni qui doivent se trouver dans le secteur [1;1]. Achetez des produits de luxe pour Epsilon Eridoni, et fournissez des armes portatives ou du cuir à Tau Ceti. Attention, le cuir et les armes portatives sont des marchandises illégales : il faut donc les camoufler en remplissant la cale avec plus de la moitié de marchandises légales. Si vous êtes assez patient et que vous faites l'allez-retour plusieurs fois, vous pourrez vous acheter un Krait Assault Craft. Maintenant, vous avez beaucoups plus de places dans la cale et, donc, vous allez pouvoir transporter beaucoups plus de marchandises. Vous gagnerez plus rapidement de l'argent, ce qui vous permettra rapidement de faire l'acquisition d'un Viper Defence Craft. Vous devrez changer son hyperconducteur. Prenez celui qui vous emmène à [18;8] et vous deviendrez alors le roi des marchands ou des trafiquants, allez savoir... Pour les combats, mettez vous en pilotage automatique sur l'ennemi. Lorsque celui-ci est à 3 km environ, remettez vous en pilote manuel et alignez le, avec un peu de chance vous le toucherez avec votre laser bas de gamme, mais lui ne pourra rien faire.

Fabien Hasgard Jameson

SEAL TEAM



Éditez le fichier de votre sauvegarde du type "C0.CMP". Pour modifier votre grade, il suffit de mettre une valeur hexadécimale entre "0" et "B" au déplacement "0575".
Éditez le fichier de votre sauvegarde du type "C0.CMP". Pour modifier votre mission, il suffit de mettre une valeur hexadécimale entre "00" et "99" au déplacement "0574".

Gérard Jacquet

JEUX CRACK

LES SOLUCES ■ LES TRUCS ■ LES ASTUCES ■ LES POKES

STREET FIGHTER 2

Voici les manipulations à faire pour avoir les coups spéciaux de chacun des personnages avec un joystick à deux boutons...

RYU

Fireball : Bas, Bas, Droite, Droite et bouton coups de poings.
Dragon Punch : Droite, Bas, Bas, Droite et bouton coups de poings.
Hurricane Kick : Bas, Bas, Gauche, Gauche et bouton coups de poings.

EDMOND HONDA

Hundred Hand Slap : Pressez le bouton coups de poings plusieurs fois de suite.
Sumo Head Butt : Gauche pendant deux secondes, Droite et bouton coups de poings.

BLANKA

Electricity : Pressez le bouton coups de poings plusieurs fois de suite.
Rolling Attack : Droite pendant deux secondes, Gauche et bouton coups de poings.

GUILE

Sonic Boom : Gauche pendant deux secondes, Droite et bouton coups de poings.
Flash Kick : Bas pendant deux secondes, Gauche et bouton coups de pieds.

KEN

Fireball : Bas, Bas, Droite, Droite et bouton coups de poings.
Dragon Punch : Droite, Bas, Bas, Droite et bouton coups de poings.
Hurricane Kick : Bas, Bas, Gauche, Gauche et bouton coups de poings.

CHUN LI

Lightning Kick : Pressez le bouton coups de pieds plusieurs fois de suite.
Whirlwind Kick : Bas pendant deux secondes, Haut et bouton coups de pieds.

ZANGIEF

Spinning Pile Diver : Bas, Gauche, Bas, Bas et bouton coups de poings.

DHALSIM

Yoga Fire : Bas, Bas, Droite, Droite et bouton coups de poings.
Yoga Flame : Bas, Gauche, Bas, Bas, Droite et bouton coups de poings.

Druide

SHADOW CASTER



Pour voir directement la séquence de fin du jeu, il vous faut simplement copier le fichier "END.DAT" vers le fichier "INTRO.DAT". Ensuite, lancez le jeu normalement et attendez pour voir l'introduction. Et, à la place, vous aurez droit à la fin du jeu.

DEVIOUS DESIGN



Voici tous les codes...
Niveau 2 : PPFBGWLP
Niveau 3 : NPSSLNWS
Niveau 4 : GIWBOLAP
Niveau 5 : PYRAGNOE
Niveau 6 : TLFELNFT
Niveau 7 : NNSPFBBR
Niveau 8 : TNWLFEEN
Niveau 9 : YIMYWBPW
Niveau 11 : YYRNFISM
Niveau 12 : OIEIRPEN
Niveau 13 : YTAIBTLR
Niveau 14 : IOFTANON
Niveau 15 : GIBGIBWF
Niveau 16 : TYWTPRWO
Niveau 17 : TYRNPMLE
Niveau 18 : YYELOEIO
Niveau 19 : NNMPINRE

Druide

HIRED GUNS



L'équipe la plus équilibrée est : CIM-LITE, BONDEN, CHEULE et JENILLEE.

Nicolas Do Rego

STORM MASTER



Pour voir les vents présents sur la carte, il suffit de garder les touches "CONTROL" et "ALT" appuyées tout en cliquant avec la souris sur l'icone des vents sur la carte éclésiastique. Pour gagner le jeu, il suffit de garder les touches "CONTROL" et "ALT" appuyées, tout en cliquant avec la souris sur le jocker à "The Concil Of Seven".

Druide

JURASSIC PARK

Voici tous les codes...
Niveau 2 : B5A48352
Niveau 3 : E54C67AA
Niveau 4 : D5F4AB62
Niveau 5 : 95B48B42
Niveau 6 : 85A4834A
Niveau 7 : 85B48B42
Niveau 8 : F54C6FAA
Niveau 9 : C57C77B2
Niveau 10 : D56C7FBA
Niveau 11 : A5149F5A



Dans la deuxième partie du jeu, la phase en 3D, il vaut mieux foncer bêtement et passer les portes plutôt que d'essayer de tuer tous les dinosaures. La carte vous indiquant où vous vous trouvez et le chemin parcouru, il suffit de foncer tête baissée vers les endroits inconnus et de se fier aux indications que l'on vous donne par talkie-walkie.

Philippe Mouly

FANTASY EMPIRES



Voici le moyen d'avoir seize millions de pièces d'or en éditant le fichier "GAZGAME0.DAT". Bien entendu, ce fichier correspond au premier emplacement de sauvegarde, le deuxième a pour nom "GAZGAME1.DAT" et ainsi de suite... Éditez donc le fichier de votre sauvegarde et mettez "FFFFFF" au déplacement "0003" du secteur relatif "0000".

Arioch

SENSIBLE SOCCER

ST

Au moment où il y a un corner, faites une passe le long de la ligne à un autre joueur et continuez à longer la ligne jusqu'au but. Alors, rentrez avec le ballon dans le but entre le goal et le premier poteau.
Au moment où il y a un corner, faites une passe le long de la ligne à un autre joueur, et dès que vous recevez la balle, partez en retrait : alors, soit un joueur adverse vous fauche et vous obtiendrez un penalty, soit un joueur adverse vous fait un tackle et vous obtiendrez alors un autre corner.
Pour marquer à coup sûr lorsque vous vous dirigez vers le bas, envoyez le ballon en touche à environ trois bandes vertes horizontales avant les 18 mètres du camp adverse. Alors, le joueur voulant lancer le ballon à son goal vous le donnera. Le goal croyant prendre la balle sort de ses cages ; quand vous interceptez le ballon, faites une passe à un autre de vos joueurs au centre qui, lui, n'aura plus qu'à le pousser dans les cages vides.

Philippe Wissocq

BLASTAR

AMIGA

Collecter autant de crédits possible afin de pouvoir acheter le meilleur équipement.
Il faut principalement essayer d'avoir le maximum pour "Power Up", "Smart Bomb", "Lives" et "Speed Up". Gardez un œil sur votre scanner en surveillant toujours vos arrières. Quand vous visitez la boutique, achetez le "Cyclone". Cela devrait vous permettre de vous frayer un chemin à travers tous les niveaux de ce super jeu.

Nicolas Do Rego

GENESIA

PC

Pour avoir 65 500 crédits, il suffit de faire une sauvegarde de votre partie et ensuite de l'éditer. Allez au secteur "0030", déplacement "0193" et mettez y "FFFF".

CLP16

ROBOCOD

A1200

Sur la page de présentation, tapez "O.S. FRIENDLY". Ensuite, pendant la partie, appuyez sur "M" et vous accéderez à un menu spécial.

Nicolas Do Rego

IN EXTREMIS

PC

Voici tous les codes...
Zone C200 : On trouve le code dans la notice du jeu.
Zone B101 : JBHGAD
Zone A002 : CJBAIK
Zone B103 : FIJGAD
Zone C204 : KADBEI
Zone D305 : JDKCHB
Zone E406 : JDEKBA
Zone A012 : ADFEKI
Zone B108 : HDGJAE
Zone C207 : CHIGAK
Zone B113 : AIDCJF
Zone C214 : EFGHJC
Zone A009 : IBGJAF
Zone B111 : JEAGHI

Éric Michel

MORTAL KOMBAT

PC

Voici les coups spéciaux pour chacun des personnages du jeu...

SUB-ZERO
Ice Blaster: Bas, bas-avant, avant et coups de poing bas.
Slide: Bas, arrière plus parade et deux coups de poing bas.
Fatalité: Avant, bas, avant avec coups de poing et haut.

SCORPION
Harpon: Avant, avant et coups de poings bas.
Téléport: Bas, bas-arrière, arrière et coups de poings haut.
Fatalité: Parade, haut, haut rapidement tout en gardant la parade.

KANO
Coup de boule: Coups de poings haut tout près de l'adversaire.
Roll: Rotation complète en commençant vers l'ennemi avec parade.
Laser: Parade, arrière, avant et coups de poings bas.
Fatalité: Bas, bas-avant, avant et coups de poings bas.

CAGE
Splits: Parade et coups de poing bas en même temps.
Green Fireball: Arrière, avant et coups de poing bas.
Fatalité: Avant, avant, avant et coups de poings haut.

LIU KANG
Flying Punch: Avant, avant et coups de pieds hauts.
Orange Fireball: Avant, avant et coups de poings hauts.
Fatalité: Rotation complète en commençant vers l'ennemi.

SONYA
Force Wave: Coups de poings bas, arrière et coups de poings bas.
Leg Grab: Bas plus coups de poings bas, coups de pieds bas et parade.
Flying Punch: Avant, arrière et coups de poings haut.
Fatalité: Avant, avant, arrière, arrière et parade.

RAIDEN
Torpedo: Bas, bas et avant.
Teleport: Bas et haut rapidement.
Eclair: Bas, bas-avant, avant et coups de poings bas.
Fatalité: Avant, avant, bas, bas, bas et coups de poings hauts.

Benjamin "Coolflash" Tomad

MAGIC BOY

PC

Pour avoir les vies infinies pour les deux joueurs, il suffit de changer la chaîne hexadécimale "FF8C8000" en "EB028000" dans le fichier "MAGICBOY.EXE".

Arioch

YO! JOE!

AMIGA

Pour avoir 55 vies, il faut, à la fin d'un niveau bonus, pendant que l'ordinateur compte les points, appuyer sans arrêt sur le bouton de tir jusqu'au début du monde suivant.

Nicolas Do Rego

JEUX CRACK

LES SOLUCES ■ LES TRUCS ■ LES ASTUCES ■ LES POKES

T.F.X.

PC

Pour ramener à la vie un pilote, éditez le fichier de sauvegarde au secteur "0000", et mettez au déplacement "0079" la valeur "00". Au déplacement "0115", mettez la valeur "04" pour refaire la mission ou "00" pour aller à la mission suivante. Vous pouvez aussi modifier votre score qui se trouve au déplacement "0067" à "0070", vos heures de vol de "0087" à "0090", vos victoires aériennes de "0071" à "0074" et vos victoires terrestre de "0075" à "0078".

Tom Goemaes

MASTER OF ORION

PC

Pour avoir la population maximale dans les villes, faites une sauvegarde d'une partie en retenant le nom d'une de vos villes. Éditez ensuite le fichier "SAVE1.GAM". Recherchez le nom de votre ville. Allez 24 déplacements plus loin que le nom, vous y trouverez trois chiffres identiques séparés par des "00". Ces chiffres correspondent à la population de votre ville, vous pouvez y mettre les chiffres que vous voulez en hexadécimal ("FF" donnera une population de 255 millions d'habitants).

Yvan Lamberty

CYBER PUNKS

AMIGA

Appuyez sur les touches "R", "G" et "B" ainsi que sur le bouton gauche de la souris et le bouton de tir du joystick en même temps pendant le jeu. Le bord de l'écran devrait clignoter. Ensuite, il suffit sur l'une des touches suivantes...
"F1" = Niveau 1
"F2" = Niveau 2
"F3" = Niveau 3
"F4" = Niveau 4
"F5" = Niveau 5
"1" = Sous-niveau 1
"2" = Sous-niveau 2
"3" = Sous-niveau 3
"4" = Sous-niveau 4
"A" = Poser une mitrailleuse
"S" = Bouclier
"D" = Droïde
"Z" = Choix des armes pour le Cyber Punk 1
"X" = Choix des armes pour le Cyber Punk 2
"C" = Choix des armes pour le Cyber Punk 3
"SHIFT" Gauche = Bombe

Chieu Han Miang

REBEL ASSAULT

PC-CD

Encore une super astuce ! Lorsque vous êtes devant la page d'intro Lucas Art, faites avec la manette HAUT, FEU, BAS, FEU, GAUCHE, FEU, DROITE, FEU vous entendrez alors un bruit, ainsi que des voix annocer le nom "Lucas art" : cela vous avertira du succès de la manip. Maintenant appuyez sur ESCAPE pour passer les niveaux un à un !

THEATRE OF DEATH

AMIGA

Tapez "SHED SOFTWARE" pendant l'introduction du jeu. Si cela se déroule comme prévu, le message "I HOPE YOUR NOT CHEATING" devrait s'afficher. Ainsi, vous aurez les tirs infinis.

HBF

LION HEART

AMIGA

Niveau 1 — Partie 1. Non loin du début, vous allez devoir monter sur une colline et la redescendre ensuite en glissant le long d'un tronc. En faisant cela, vous ratez une plate-forme. Pour l'atteindre, il suffit de sauter du haut de la colline avant de glisser. Une fois que vous êtes sur la plate-forme, sautez sur celle qui se trouve au-dessus sur la droite. Attendez et un scarabée finit par descendre : montez dessus et vous arriverez sur une plate-forme pleine de vies et d'énergie.

Niveau 2 - Partie 2. Au tout début, vous suivez une pente douce et vous rencontrez des pointes. Sautez par-dessus et arrêtez vous juste après. Maintenant, foncez le plus rapidement possible et juste avant d'arriver sur le tronc d'arbre, bondissez. Avec un peu de chance, vous ferez un joli atterrissage sur une petite plate-forme et, de plate-forme en plate-forme, vous arriverez à un niveau bonus. Si, par malheur, vous l'avez raté, suivez le chemin normal et montez au premier arbre que vous rencontrerez. Là, une potion gît sur une pierre : montez sur cette pierre et avalez le précieux liquide. Vous vous retrouverez juste au-dessus du niveau bonus et deux gros ennemis se promènent de long en large. Sautez pour vous faire toucher par l'un d'eux et sous le choc, votre personnage changera d'étage. Un peu plus loin, dans la même partie, vous serez coincé entre des pointes qui montent et qui descendent et un plafond bien trop bas. Admettons que vous réussissiez à passer : grimpez à l'arbre et vous vous retrouverez au même niveau que le plafond de tout à l'heure. D'ailleurs, celui-ci est recouvert de piques. Sautez sur les piques. Avec un peu de chance, et sans perdre de vie, vous rejoindrez un endroit sans pique où vous découvrirez une vie supplémentaire. Un scarabée vous y attendra...

Fabien Hasgard Jameson

DEEP CORE

AMIGA

CD-32

Pendant le jeu, vous pouvez taper...
"I NEED OXYGEN" pour avoir plus d'oxygene.
"I NEED ENERGY" pour avoir plus d'énergie.
"TRAINER MODE" pour avoir les vies infinies.

Nicolas Do Rego

ACTION REPLAY

OH BEN, "CHEAT" ALORS !

Toi aussi, deviens un clone de Tonton Stéphane. Avec l'Action Replay, tu vas pouvoir reprendre tous ces jeux sur lesquels tu bloques depuis trois siècles et leur filer la pâté, les ridiculiser, en venir à bout en deux coups de cuillère à pot. Vive la triche, vive l'Action Replay, vive les grues !



On ne présente plus la fameuse cartouche Action Replay. Depuis longtemps disponible sur à peu près tout ce qui ressemble de près ou de loin à un ordinateur ou à une console, la voici qui débarque tranquillement dans le monde du PC. Mais au fait, qu'est-ce que l'Action Replay ? Eh bien, mon fils, il s'agit d'une combinaison Harware + Software permettant de gruger, comme un taré, n'importe quel jeu, ou presque. Pour cela, il suffit, après installation de la carte, d'appuyer sur un petit bouton qui va purement et simplement "freezer" (stopper) le soft. Il est ensuite possible de faire absolument tout ce que l'on veut, avec une certaine maîtrise quand même...

L'INSTALLATION

Elle ne pose a priori pas de problème. Il suffit de posséder un slot 8 bits libre, de relier la télécommande à la carte et d'installer la disquette. L'interface utilisant deux adresses et une interruption, des risques de conflit peuvent survenir. Si tel est le cas, une série de "switch" et de "jumper" permet de remédier au problème. Quoi qu'il en soit, le programme d'installation vérifiera le bon fonctionnement de la machine et aidera l'utilisateur à résoudre tout problème qui pourrait se poser. Une fois que tout est en ordre, le seul souci restant consiste à charger le gestionnaire de la carte, s'il n'est pas déjà inclus à l'autoexec.bat. Le manuel, en langue étrangère (de l'anglais, je crois... ou peut-être de l'hébreux... je sais pas, tiens !), est assez explicite bien qu'un peu trop concis.

DIS, LORD CASQUE NOIR, COMMENT ÇA MARCHE ?

Avec des bits, plein de bits partout... L'Action Replay s'emploie à détourner une interruption du PC de haute priorité. En effet, lorsqu'un jeu tourne à l'écran, il ne faut pas oublier que l'ordinateur continue d'exécuter des routines vitales pour son bon fonctionnement. Il scrute sans cesse le clavier, les cartes contrôleurs, la mémoire... Tout cela s'effectue par le biais "d'interruptions" qui, comme leur nom l'indique, détournent l'attention du PC à intervalle de temps régulier sur chacune des fonctions vitales précitées. L'Action Replay s'incruste parmi ses routines, en forçant la machine à scruter régulièrement le bouton de la télécommande. Dès que l'on appuie dessus, le PC va faire un tour du côté de la carte qui se charge de stopper le fonctionnement du programme en cours. Dès lors, il est possible de désassembler la mémoire, de procéder à des recherches de variables par élimination, de capturer n'importe quelle image à n'importe quel moment... Mais ce n'est pas tout, vous pourrez aussi ralentir un jeu avec le coefficient de votre choix, mais surtout faire une sauvegarde "image" de la mémoire. Vous venez, par exemple, d'acheter un jeu dont la protection vous prend le chou ("mot 42, page 3, ligne 28"). Si le jeu est bien, il est toujours pénible de sortir, un mois après la notice, pour y rejouer. Faites alors une copie de la mémoire en pleine partie. Vous la reprendrez au même endroit chaque fois que vous la rechargerez. Mais ne rêvez pas : le fichier ainsi obtenu ne fonctionne que sur votre ordinateur et sera même rendu obsolète chaque fois que vous modifierez le "hardware" de votre bécane. Bref, la totale pour bidouiller à mort. Enfin, certains jeux comme Doom nécessitant beaucoup de temps machine, inhibent la plupart des interruptions dont celle de l'Action Replay, la rendant ainsi inefficace.

parameter convert	pc	Action Replay Parameter to address converter.
print echo	pe	Enable echoing of output to the printer.
save memory	sm	Save a block of memory to disk.
save screen	ss	Dump standard EGA/VGA screens to disk.
search	s	Search memory for a sequence of bytes.
slomo	-	Slow a game down to a range of speeds.
trainer	tr	Enter into Trainer Mode.
unassemble	u	Unassemble 8086 code from memory.
unfreeze memory	unfrz	Unfreeze the disk contents to memory.
version	ver	Displays software version numbers.
view screen	view	View the frozen screen.
virus scan	vs	Scan all of memory for known viruses.
x	-	Exit back to the frozen program.
?	-	Display this command list.

DIS ALBERT, ÇA COUTE COMBIEN TON MACHIN ?

Ahahahah, 18 milliards de francs lourds. On peut, en fait, acheter l'engin chez tous les bons revendeurs, pour la modique somme de 500 francs environ.

LORD CASQUE INFINI

UN EXEMPLE CONCRET

Se rajouter un maximum de boules... au flipper !



1 — Prenons comme exemple Pinball Dreams. Avant toute chose, tu dois charger AREPLAY.COM. La petite lumière de la télécommande se met à clignoter comme une folle. Charge ensuite le PD (Pinball Dreams). L'interrupteur noir permet de doubler la vitesse de l'interruption.



2 — Choisis un tableau de ton choix. Apparaît alors la PREMIERE boule (c'est marqué). Pour que le jeu sache qu'il s'agit de la première boule, c'est qu'il existe un compteur, en mémoire, qui a la valeur UN. Evident, mon cher Watson !

3 — TRAINER

Main Menu

1. Select Trainer Type.
2. Enter Parameters.
3. Load/Save Parameter Table
4. Exit Trainer Mode.

Appuie alors sur la télécommande). Tu déboules tout schuss dans un écran gris. Tape "TR" (comme "TRainer", programme chargé de rechercher les vies infinies, le fric ... et sélectionne l'option 1.

4 —



1

Number of possible locations 25600

L'Action Replay te demande alors d'entrer la valeur que tu désires rechercher, en l'occurrence le 1 correspondant à la PREMIERE balle. Le résultat indique qu'il existe quelque 25 000 possibilités... Il faut continuer, mon gars !

5 — Appuie à nouveau sur le bouton rouge, le jeu se fige... Cette fois, tu indiques 2 et non plus 1 (deuxième boule). L'Action Replay va donc chercher quels sont les chiffres, parmi la quantité de "1" trouvés, qui sont maintenant égaux à "2". Tiens , il en existe encore 11 200... Allez on retourne dans le jeu. Tu repaumes vite fait pour arriver enfin à la troisième boule.

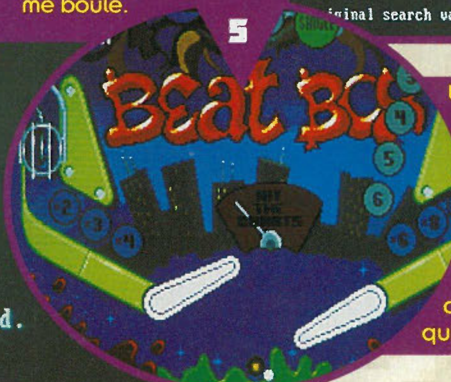
6 —



2

Number of possible locations 11140

iginal search value was 01. Enter the new value to search fo



Une pression sur ESC pour sortir du menu et l'option "Return to Frozen Game" pour revenir au flipper. On lance la baballe et on se laisse perdre comme un abruti que l'on est. Résultat des courses, voilà une nouvelle boule. C'est donc la 2 (comme Deuxième) qui l'emporte.

7 — Action Replay Parameter Screen.

```
>[PD14280100        ]   >(2000:1761)
 [                  ]    (0000:0000)
 [                  ]    (0000:0000)
 [                  ]    (0000:0000)
 [                  ]    (0000:0000)
 [                  ]    (0000:0000)
 [                  ]    (0000:0000)
 [                  ]    (0000:0000)
 [                  ]    (0000:0000)
 [                  ]    (0000:0000)

Press INSERT to insert the last singular possibility found.
Press ENTER to type or edit a parameter, ESCAPE to exit.
```

Rebelotte, le jeu s'arrête, on retourne dans le menu et on entre le chiffre 3. Là encore, le bazar va mater comme une bête si l'une des valeurs de tout à l'heure s'est changée de "2" en "3". Bingo !!!!! Il n'en reste effectivement qu'une, c'est donc forcément cette case mémoire qui contient le nombre de boules ! Allez dans l'option "List parameters" pour lire le "cheat code" : PD14280100. Insère ce code dans "Enter parameters" et ressort complètement du programme "Trainer". L'Action Replay va maintenant rafraîchir régulièrement la case mémoire contenant le numéro des boules avec le chiffre 1. Ainsi, lorsque tu perds la boule (tes parents t'avaient pourtant prévenu que ça rendait débile, l'informatique), Pinball Dreams mettra se pointeur sur la valeur "2" (deuxième balle), valeur qui sera immédiatement remise à "1" par la carte magique.

Malheureusement, ça n'est pas toujours aussi simple. Imagine que lors du dernier coup, s'il y avait eu une dizaine de combinaisons possibles. Il aurait fallu procéder par élimination, en essayant un à un les différents codes... La carte comprend un tas de fonctions permettant de changer la valeur d'une case précise, ou de procéder à toutes les opérations nécessaires pour "finir" par repérer la valeur intéressée. Seules la pratique et l'expérience vous permettront d'apprécier la solution la plus probable.

SOLUCES+

CE MOIS-CI

PLEIN DE JEUX

Au programme de ce premier numéro de "Soluces Plus", les solutions de Gabriel Knight, Police Quest 4, Innocent Until Caught, Leisure Suit Larry 6, Sam & Max, King's Quest 6, Inca 2 et Dracula, rien que ça. Ah, au fait, un petit avertissement: vous n'êtes aucunement obligé de les lire, ne venez pas vous plaindre si vous trouvez que, pour certaines, nous les publions trop tôt.
Joystick remercie les lecteurs qui ont contribué à la rédaction de ces solutions. Il s'agit de (dans le désordre) Marc AZOULAY, David LECOMTE, Stéphan GONIZZI, Stéphan BERNOU, Philippe CORNET et surtout Franck DAVAINE dit *Killergames*.
Ces solutions et bien d'autres sont consultables (en entier) sur 3615 ou 3614 JOYSTICK, il y en a près de 70, toutes complètes et toutes en français.
Si vous choisissez de passer de l'autre côté pour nous proposer vos propres solutions, sachez que nous les rémunérons au tarif de 300 francs pièce si nous les publions dans le magazine ou sur le service Minitel. Envoyez-les à l'adresse suivante: JOYSTICK - LES SOLUCES, 103, boulevard Mac Donald, 75019 Paris.
Ecrivez-nous aussi pour dire quelles soluces vous attendez, ça nous donnera des idées pour les prochains numéros. A ce propos, que les possesseurs d'autres machines que le PC se rassurent, nous souhaitons publier des solutions de jeux sur Amiga, Atari ST ou Mac. Bonne lecture!

GABRIEL KNIGHT

JOUR 01

• Librairie St George: questionnez Grace au sujet des messages (il y en a plusieurs). Prenez les pinces à droite, sur le bureau central ainsi que la loupe. Dans la bibliothèque, prenez le livre de Heinz Ritter (en haut et à gauche), ainsi que le livre sur les serpents (en haut et à droite). Ouvrez la caisse enregistreuse, et prenez le bon cadeau rouge. Prenez le journal (qui se trouvera toujours près de la machine à café). Sortez.

• Maison de la grand-mère de Gabriel: questionnez la grand-mère sur la famille Knight (plusieurs questions). Montez les escaliers. Prenez le calepin qui est sur le fauteuil et dans votre inventaire, ouvrez le pour le lire. Utilisez l'horloge... (plan rapproché). Bougez les aiguilles afin de les positionner sur 3h00. Même chose pour le cercle extérieur. Vous devrez positionner la tête de dragon sur le 12. Remontez l'horloge (ce qui ouvrira un petit compartiment secret). Prenez les 2 objets et dans votre inventaire, regardez la lettre. Retournez voir grand-mère. Questionnez-la sur Heinz Ritter. Partez.

• Commissariat de Police: questionnez le sergent derrière le comptoir au sujet de Mosely. A la fin de votre dialogue, ce dernier vous remettra une enveloppe. Dans votre inventaire, vous devrez ouvrir l'enveloppe afin d'y prendre 2 photos. Partez.

• Jackson Square: allez à l'écran supérieur, puis à gauche. Regardez ce que fait le mime. Votre mission dans cette partie du jeu sera d'attirer le mime jusqu'au motard. Cet artiste devra vous suivre sans que son attention se détourne de vous. Regardez ce qu'il fera au motard! Quand la moto n'aura plus de conducteur, profitez-en pour utiliser la radio (sur le guidon).

• Lac Pontchartrian: attendez de vous retrouver seul, puis sortez le calepin de votre inventaire et cliquez-le sur les traces qui se trouvent par terre. Gabriel en fera une copie. Ensuite, prenez de l'argile (côté droit de l'écran. Toujours de votre inventaire, sortez la loupe et cliquez-la dans les herbes de droite, entre l'arbre et la bannière jaune. Dans le plan rapproché, vous verrez une écaille de serpent (on est en plein Blade Runner!). Pour la prendre, vous utiliserez les pinces.

• Commissariat de Police: questionnez le sergent et demandez-lui de voir Mosely. Ouvrez le battant, puis la porte de l'inspecteur. Questionnez Mosely sur les propos qui se rapportent au crime ainsi qu'aux indices (2 questions). Retournez dans le hall du commissariat. Parlez à Franck (la femme flic), et demandez-lui d'avoir le dossier du crime. Dès qu'elle vous l'aura donné, prenez-le de votre inventaire et cliquez-le sur le bureau de Franck (côté gauche de son bureau). Retournez voir Mosely et questionnez-le sur le sujet "photographie". Prenez le bon dialogue qui vous permettra de vous faire prendre en photo avec lui. Dès que cela est possible, choisissez le dialogue vous permettant d'aller vous refaire une beauté. Dans le hall, prenez le dossier et cliquez-le sur la photocopieuse. Remettez le dossier sur le bureau de Franck et allez terminer votre séance de photo.

• Boutique Vaudou (Dixieland): examinez la note qui se trouve sur la gauche du comptoir. Sortez la photo du crime de votre inventaire et cliquez-la sur Willy, le propriétaire.

• Librairie St George: questionnez Grace et demandez-lui de faire des recherches sur Malia Gedde.

JOUR 02

• Librairie St George: la séquence animée vous permettra d'avoir l'adresse de Malia. Prenez le journal.

• Commissariat de Police: questionnez le sergent et demandez-lui de voir Mosely (séquence animée du réparateur de l'air conditionné)... Ouvrez le battant. Utilisez le thermostat et mettez le sur 80°. Ouvrez la porte de l'inspecteur. Questionnez Mosely et choisissez l'option "café". Dès que vous serez seul dans la pièce, prenez le badge de Mosely (veste jaune). Ouvrez la porte de l'inspecteur et partez.

• Jackson Square: allez vers l'écran supérieur et mettez-vous à la droite du dessinateur. Attendez que le vent fasse envoler son dessin. Ensuite, allez vers l'écran de gauche, puis celui du bas. Sortez le bon cadeau rouge de votre inventaire et cliquez-le sur le vendeur de hotdog (en échange, vous aurez droit à un superbe sandwich). Sortez-le de votre inventaire et cliquez-le sur le jeune danseur. Dans le dialogue, choisissez la 1ère phrase. Vous serez bientôt en possession du dessin perdu que vous rendrez à son propriétaire (points). Sortez tous les échantillons se rapportant au crime vaudou et cliquez-les sur le dessinateur.

• Domaine de Gedde: utilisez le heurtoir de la porte. Sélectionnez la phrase 1 puis 2 pour voir Malia. Sortez le badge de police et cliquez-le sur le majordome pour qu'il vous laisse entrer. Questionnez plusieurs fois Malia sur le sujet Vaudou et sur le Lac Pontchartian.



Enfin, sélectionnez le flirt.

• Musée Vaudou. questionnez plusieurs fois le Docteur John au sujet du Vaudou. Même chose pour le Vaudou Moderne ainsi que L'Ancien. Continuez sur Marie Lavau, ce qui vous donnera l'icône du cimetière St Louis sur le plan.

• Cimetière St Louis: questionnez le gardien du cimetière au sujet de Marie Lavau puis sur les autres inscriptions Vaudou sur les tombes. Sortez le calepin de votre inventaire et cliquez-le sur les inscriptions rouges sur le mur de la tombe. Prenez la brique à côté de vous.

• Maison de Moonbeam: questionnez Moonbeam au sujet du Vaudou, de la nuit de la St Jean, des serpents et de Grimwald. Questionnez-la sur elle et au moment choisi, demandez par deux fois une démonstration de danse. Pendant la deuxième démonstration, vous pourrez prendre la peau de serpent dans la cage ouverte. Sortez de votre inventaire le message codé et cliquez-le sur Moonbeam.

• Boutique Vaudou: questionnez plusieurs fois Willy au sujet des masques d'animaux.

• Librairie St George: questionnez Grace et demandez des recherches sur Mme Cazaunoux.

JOUR 03

• Librairie St George: Séquence animée... Questionnez Grace sur Ritter et demandez-lui les messages. Prenez le journal. Regardez la peinture sur le mur, tout près de Grace. Un client entrera pour l'acheter... Choisissez le bon dialogue pour vendre la peinture 100$. Passez dans la chambre de Gabriel (rideau à droite de Grace, icône marche)... Prenez le gel pour cheveux (armoire de toilette). Prenez le téléphone et composez le numéro de la clinique vétérinaire (inventaire). Choisissez la 2ème phrase pour avoir l'adresse de Cazaunoux.

• Boutique Vaudou: sortez les 100$ de votre inventaire et cliquez-les sur Willy.

• Jackson Square: allez voir le dessinateur et parlez avec lui. Dirigez-vous vers l'écran de gauche et attendez que la voyante se mette à danser. Cliquez sur la voyante (séquence animée)... Quand elle aura terminé, prenez le foulard. Dans votre inventaire, prenez la loupe et cliquez-la sur le foulard. Ensuite, prenez les pinces et cliquez-les sur l'écaille de serpent. Prenez le foulard et rendez-le à sa propriétaire qui vous dira votre avenir.

• Commissariat de Police: questionnez le sergent et demandez-lui de voir Mosely. Ouvrez le battant. Ouvrez la porte de l'inspecteur. Séquence animée...

• Cimetière St Louis: marchez en vous dirigeant toujours sur la droite. Séquence animée...

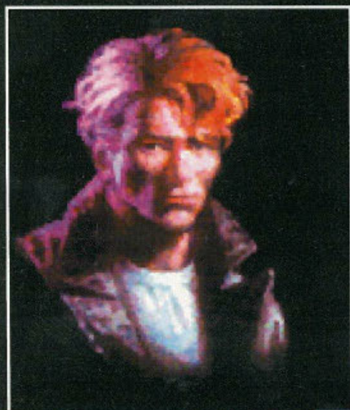
• Université Tulane: séquence animée... Ouvrez la porte, dans le fond de la pièce, à droite. Sortez de votre inventaire le message secret déchiffré et cliquez-le sur Hart. Même chose pour la photo du meurtre. Questionnez-le sur le Cabrit Sans Cor, le Vaudou Noir, et la Nuit de la St Jean.

• Cathédrale St Louis: ouvrez la porte à l'extrême-droite au fond de la cathédrale. Prenez une chemise noire (penderie) et un col blanc (tiroir de gauche).

• Maison Cazaunoux: à l'extérieur, sortez de votre inventaire les habits de prêtre et cliquez-les sur Gabriel. Même chose pour le gel. Utilisez le heurtoir pour frapper à la porte. A l'intérieur, questionnez Mme Cazaunoux sur les sujets suivants:
- Cabrit sans Cor.
- Chèvres sans cornes.
- Sacrifice Humain.
- Les vraies Reines Vaudou.
- Code secret Vaudou Hounfour.

Dès que vous avez le bracelet en votre possession, prenez l'argile de votre inventaire et cliquez-la sur le bijoux afin d'en faire une empreinte. Ouvrez la porte et sortez...

• Maison de grand-mère Knight: questionnez grand-mère au sujet de Wolfgang Ritter. Ouvrez la porte et sortez.



• Maison de Napoléon: questionnez le barman au sujet du Vaudou et deux fois sur le sujet des clients du bar. Idem pour Sam et le Vaudou. Sortez le flacon d'huile de votre inventaire et cliquez-le sur Sam (joueur d'échec). Séquence animée et dialogues... Quand Sam est au bar, sortez de votre inventaire l'empreinte d'argile et cliquez-la sur lui. Après les dialogues, ouvrez la porte et partez...

• Librairie St George: questionnez Grace afin de lui demander d'enquêter sur l'échantillon. Allez dans la chambre de Gabriel et prenez le téléphone. Composez le numéro de Ritter (49093243333).

JOUR 04

• Librairie St George: après la séquence animée, prenez le journal, ouvrez la porte et sortez...

• Maison de Napoléon: séquence animée...

• Cathédrale St Louis: sortez de votre inventaire le bracelet en serpent et cliquez-le sur Crash. Questionnez-le au sujet des joueurs de tambour et des lieux de culte Hounfour. Après la mort de Crash... Regardez Crash. Dans la vue rapprochée, ouvrez le tee-shirt. Sortez de votre inventaire votre calepin et cliquez le sur le tatouage. Ouvrez la porte et sortez.

• Librairie St George: le jour se termine...

JOUR 05

• Librairie St George: questionnez Grace sur les messages. Après votre dialogue vous pourrez prendre le livre sur les tambours Rada, la coupure de journal de 1810 ainsi que le journal et la lettre de Gunter (près de la caisse enregistreuse). Prenez le journal. Dans votre inventaire, lisez la lettre de Wolf et le journal de Gunter.

• Université Tulane: dans le fond de la pièce, ouvrez la porte du bureau de Hart. Regardez le corps de Hart, quittez l'agrandissement et prenez ses notes (sur le bureau). Quittez l'université. SAUVEGARDEZ!

• Musée Vaudou: dès que Gabriel est attaqué par le serpent, utilisez l'interrupteur tout à côté de l'entrée, sur la gauche.

• Librairie St George: après l'animation, sortez la loupe de votre inventaire et cliquez-la sur le cendrier. Même chose pour les pinces (sur l'écaille de serpent).

Avec la loupe, cliquez sur l'écaille prélevée sur les lieux du crime (Elles se regrouperont). Ouvrez la porte et sortez .

• Cimetière St Louis: sortez votre calepin de l'inventaire. Cliquez-le sur le mur (graffiti). Toujours dans votre inventaire, prenez le nouveau message Vaudou et cliquez-le sur l'ancien qui a été traduit. Continuez en prenant la brique que vous cliquerez sur le mur afin d'y effacer le message Vaudou. Le message à inscrire sera: " DJ BRINGS SEKE? ?ADO?LE ". Attention:

le 1er ? = 1ère lettre non trouvée sur le veve

le 2ème ? = 3ème lettre non trouvée...

le 3ème ? = 2ème lettre non trouvée...

Il y aura confirmation du bon message.

• Jackson Square: retournez voir la voyante et parlez-lui (animation).

• Commissariat de Police: questionnez le sergent et demandez-lui de voir Mosely. Ouvrez le battant. Ouvrez la porte de l'inspecteur. Vous devrez sortir quatre objets de votre inventaire et les montrer à Mosely:
- Les notes de Hart.



- Les 2 écailles de serpents.
- Le veve déchiffré (venant du dessinateur / Jakson Square).
- Le journal de 1810.

(Mosely reprendra la poursuite du dossier sur le meurtre du lac). Ouvrez la porte de l'inspecteur et partez.

JOUR 06

• Librairie St George: prenez le journal... (quelques secondes), prenez l'enveloppe.

Dans votre inventaire, ouvrez l'enveloppe et regardez la lettre de Mosely. Sortez la copie du tatouage et cliquez-la sur Grace, puis sélectionnez le bon dialogue pour qu'elle en fasse une réplique sur Gabriel.

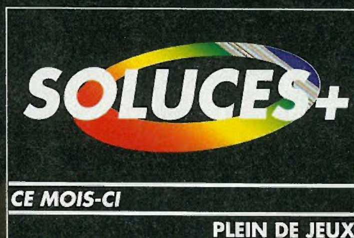
• Jackson Square: retournez parler au vendeur de hot-dog. Choisissez le dialogue sur ROYAL AND CONTI.

• Commissariat de Police: questionnez le sergent et demandez-lui de voir Mosely. Séquence animée... Attendez que la voie soit libre. Ouvrez le battant. Prenez la clé de votre inventaire et cliquez la sur la porte de Mosely. Ouvrez le tiroir de gauche et prenez le tracker. Ouvrez la porte de l'inspecteur et partez.

• Jackson Square: marchez pour vous rendre près du joueur de tambour. Sortez de votre inventaire le livre du tambour RADA et cliquez-le sur le musicien. Etablissez le message suivant "TONIGHT. SWAMP. CALL CONCLAVE" à l'aide des pages du livre. Partez...

• Musée Vaudou: sortez de votre inventaire un des deux émetteurs et cliquez-le sur la petite boîte noire à gauche de l'entrée.

• Bavou St John: sortez le tracker de votre inventaire et cliquez-le sur Gabriel. Déplacez-le en fonction du point lumineux qu'indiquera le tracker. Dès que le point sera au centre du tracker, sortez de votre inventaire le masque de crocodile et cliquez-le sur Gabriel. Après une séquence / dialogue, vous devrez



CE MOIS-CI
PLEIN DE JEUX

choisir les phrases suivantes:
- Damallah
- Ogoun Badagris.
La danse commencera.

JOUR 07

• Librairie St George: dans la chambre de Gabriel, prenez la lampe de poche (sur le meuble, à droite, près du lit). Prenez le téléphone et appelez Ritter: 4909324333. Vos interrogations porteront sur:
- Tetelo.
- 2 fois sur le Talisman.
- Restes de Tetelo.
- Patrie Africaine.
Partez de la librairie.

• Cimetière St Louis: allez 3 fois sur la droite. Utilisez le bouton mural. Sortez la lampe de poche de l'inventaire et cliquez la en plein centre de l'écran. Ouvrez le tiroir central (motif circulaire). On vous a repéré! Prenez la lampe de poche, regardez dans le tiroir, prenez le portefeuille. Dans votre inventaire, ouvrez le portefeuille. Appuyez sur le bouton (droite) pour sortir de la tombe. Partez...

• Librairie St George: dans la chambre de Gabriel, prenez le téléphone et composez le numéro de l'agence de voyage: 5851130. Sélectionnez l'Allemagne et utilisez la carte de crédit de Mosely, ainsi que son nom. Sur le plan, cliquez sur l'aéroport international pour vous rendre en Allemagne.

• Chez Wolfgang: dirigez-vous près des escaliers mais ne montez pas. Prenez la dague à côté de la tête de lion. Montez les escaliers... Dans la chambre, ouvrez la fenêtre, bougez la neige extérieure, fermez la fenêtre. Prenez les 2 objets sur la table, ouvrez le miroir, prenez la boîte. Dans votre inventaire, sortez les ciseaux et cliquez-les sur Gabriel. Descendez et dirigez-vous sur la droite, vers la chapelle.

Regardez partout et sortez. Questionnez Gerde sur les panneaux, puis sur la cérémonie d'initiation. Prenez la salière (à gauche de Gerde), et entrez dans la chapelle. Liste des opérations à effectuer (objets de l'inventaire / actions):
Mettre la cuvette sur l'autel. Mettre du sel dans la cuvette. Utiliser l'autel pour que Gabriel s'agenouille. Prendre la dague et la cliquer sur Gabriel. Ouvrir la boîte (chambre). Prendre le parchemin et le cliquer sur Gabriel.

JOUR 08

Dans la chambre, prenez la clé et utilisez-la pour ouvrir la porte de la bibliothèque. Vous devrez chercher 5 titres et les lire:
- République populaire.
- Les grands personnages.
- Les racines de l'Afrique.
- Les adorateurs du soleil.
- Anciens sites d'Afrique.
Vous devrez trouver dans votre inventaire un livre sur le Mont Serpenté. Retournez dans le hall et montrez ce livre à Gerde. Vous choisirez le bon dialogue pour vous rendre en Afrique (carte de crédit).

JOUR 09

• Mont serpenté: faites descendre Gabriel dans le Mont Serpenté. Liste des missions:
1- Prendre toutes les tuiles par terre ou sur les murs (sauf une qui vous servira de point de départ pour la mission 3).
2- Ramassez la clé Serpent. (Couleur gris-bleu).
3- Remettre les tuiles dans l'ordre (sens des aiguilles d'une montre).
4- Allez dans la salle numéro 3 et sauvegardez ! ! !.
5- Introduisez la clé Serpent dans le trou et partez vite dans la salle 6.

Attention, dans la salle 5 se trouve une momie qui bloque l'entrée de l'autre salle. Utilisez la liane centrale pour lui remettre les idées en place. Après le dialogue avec Wolfgang, utilisez de nouveau la clé Serpent sur le trou mural (Juste devant lui, sur sa droite). Dirigez Gabriel sur l'extrême-droite. Examinez les lieux et cliquez par deux fois sur les barres de fer accrochées au mur. Utilisez ces barres avec Wolf (séquence dialogue). Retournez dans la salle de gauche et prenez la dague. Cliquez-la sur le cadavre de la momie.

JOUR 10

• Librairie St George: prenez le journal et les notes prés de la caisse enregistreuse. Lisez ces notes (inventaire). Dans la séquence avec Mosely, interrogez ce dernier sur les sujets suivants:
- Etablissement d'un plan.
- Les recherches de Mosely.
- Grace.
- Lieu de culte Hounfour.
Partez...

• Cathédrale St Louis:
Entrez dans le confessionnal par la porte de droite. Utilisez la clé Serpent dans le trou (mur), et sous le banc. Prenez un émetteur et placez-le sous le banc. Sortez.
Ouvrez la porte de droite et allez dans la pièce 7. Note: Au dessus de cette pièce vous trouverez une espèce de T plus deux petit traits, le T étant le symbole 5.

Prenez deux masques et deux robes et allez dans la pièce 4 (quatre petits traits). Ouvrez la porte et prenez le petit livre noir sur le bureau.

Allez dans la pièce 2, examinez le Dr John sans bouger et ressortez aussitôt! Dans le couloir et un peu plus loin, vous pourrez passer à droite dans la pièce de cérémonie. Sauvegardez!

Utilisez les tambours. Vous devrez choisir le message suivant: REQUEST.BROTHER EAGLE (deux livres pour ce message). Repartez vite dans la pièce 2, ouvrez et prenez les cartes magnétiques accrochées au mur, ressortez.

Allez dans la pièce 1 (cliquez avec les cartes pour ouvrir), et prenez l'argent. Même chose pour la 11 mais là, pas d'argent, un examen (icône œil) suffira.

Pour la pièce 8, prenez le talisman et cliquez-le sur Grace. Prenez un masque et une robe, cliquez tout cela sur Mosely, idem pour Gabriel. Sauvegardez!

Dans la pièce de cérémonie et dès que cela vous est possible, prenez le talisman et cliquez-le sur Malia (la danseuse avec le poignard de sacrifice).

Animation / dialogue... Même chose pour Mosely. Animation / dialogue. Prenez le symbole de pierre dans l'autel maintenant ouvert. Animation / dialogue. Pour finir et au choix:

Une fin triste: cliquez sur Malia avec icône Prendre.

Une fin juste: prenez le poignard et cliquez-le sur Malia.

POLICE QUEST 4

Note : 3.14 = rapport d'enquête.

• South Central : parlez à toutes les personnes se trouvant sur les lieux du crime. Avec l'icône "œil", cliquez sur le corps du policier abattu. Sur l'agrandissement, cliquez votre calepin sur le corps et sur la cigarette par terre. Sortez du zoom et cliquez une nouvelle fois votre calepin sur le graffiti rouge. Utilisez vos clés pour ouvrir le coffre arrière de votre voiture. Prenez le kit d'homicide. Ensuite, utilisez l'icône "œil" sur le corps de Bob Hickman. Utilisez la craie du kit sur le corps ainsi que sur la cigarette. Sortez du zoom. Ouvrez le bac à ordures et cliquez votre calepin partout. Parlez avec Nobles (policier de gauche). Faites de même pour Julie Chester (droite) jusqu'à ce qu'elle photographie toutes les marques et preuves.

• Parker Center : discutez avec Hal Bottoms. Sur votre bureau, utilisez l'icône "main" sur le mémo qui se trouve dans le bac. Ouvrez le tiroir de droite et prenez la photographie, dans celui de gauche, le 3.14 (rapport d'enquête). Dans votre inventaire, utilisez le calepin sur le 3.14, et avec l'icône "œil", regardez la photographie. (ATTENTION de bien vous souvenir de ce qui y est inscrit.) Donnez le 3.14 et le rapport du crime à Hal. Utilisez l'icône "main" sur l'ordinateur. Le numéro d'identification est le même que votre numéro de badge : 612. Mot de passe : GUNNER. Sur l'ordinateur, lisez tout ce qui concerne "Gang Information" et "Rude Boy Get Bail". Lorsque vous avez terminé, cliquez sur "Cancel" puis, "Logout". Quittez le bureau et prenez l'ascenseur, niveau "L". Sortez.

• Morgue : montrez votre badge à Sherry. Parlez à Russ ainsi qu'à Sam Nobles (beaucoup de questions !!!). Cliquez le calepin sur le corps de Bob. Avant de partir, prenez les affaires personnelles de Bob et celles de Bobby Washington (près de Russ, à gauche). Partez de cet établissement.

• Résidence Hickman : frappez à la porte et parlez avec Valérie. A l'intérieur de la résidence, donnez à Katherine les affaires personnelles de Bob. Discutez avec elle au sujet des problèmes d'alcool et de drogue de Bob. Fâchée, elle partira et vous pourrez parler avec Valérie jusqu'à ce qu'elle vous parle de la penderie. Cliquez sur la porte, à gauche dans le couloir. Prenez le flacon de pilules dans la veste de Bob.

• Police Academie : prenez la feuille de test jaune 13.5.1 sur le comptoir, côté droit et donnez-le à Bert. Prenez le portefeuille de votre inventaire et utilisez-le sur Bert pour le payer. Prenez la boîte de munitions ainsi que le casque anti-bruit. Sortez de cet écran par le côté droit. Prenez le casque et utilisez-le sur le héros. Allez faire un carton. Avant de partir, n'oubliez

pas de laisser le casque sur le comptoir.

• South Central : sortez de l'écran par la gauche. Devant le "Lucky Mini Mart", questionnez les deux hommes. Entrez dans le magasin et prenez une pomme (comptoir), ainsi que de la colle (présentoir sur la droite). Utilisez votre portefeuille sur la propriétaire afin de la payer. Sortez et dirigez-vous deux écrans sur votre gauche. Près des deux gosses, montrez votre badge à celui qui se tient debout. Parlez-lui jusqu'à ce qu'il se répète. Ensuite, cliquez sur la porte et entrez. Avec l'icône "main", cliquez sur les traces de projectiles (mur). Sortez le petit couteau du kit afin de dégager les balles du mur. Même chose en ce qui concerne les petits sacs en plastique (pour y mettre chaque balle). Vous avez certainement vu cela à la télévision, non? Sortez du zoom et partez vers la gauche. Montrez votre badge à la petite fille. Questionnez-la et donnez-lui votre pomme. Quittez cet écran par le côté droit. Montrez à Madame Washington votre badge et donnez-lui les affaires personnelles de Bobby. Questionnez-la.

• Parker Center : prenez le "Parker Center ID" de votre inventaire et utilisez-le sur John Carey (le gardien). Prenez l'ascenseur et pressez le bouton "B". Allez au fond de la pièce et donnez votre colle à Julie Chester ainsi que la boîte de pilules. Reprenez l'ascenseur jusqu'au 4 ème étage. Au fond de la pièce, discutez avec Teddy. Donnez-lui les balles. Dites-lui qu'elles sont pour l'étude balistique "Shell Storage". Retournez à votre bureau (ascenseur 3 ème étage) et répondez au téléphone (icône ""main"" sur le bureau puis sur le téléphone). Sortez et partez au 1er étage. Sauvegardez votre partie !

• South Central : dès que vous êtes arrivé, allez vous protéger derrière votre voiture (icône "marche" sur votre véhicule). Prenez le gilet pare-balles de votre inventaire et cliquez-le sur John Carey. Utilisez icône "marche" sur le coffre arrière puis ouvrez-le à l'aide de vos clés. Utilisez les clés sur le fusil à pompe. Prenez l'arme de votre inventaire et cliquez sur John. Attention, c'est vous qui allez viser et tuer l'agresseur. Vous aurez la possibilité de recharger le fusil une fois seulement. Idem pour le pistolet !

• Parker Center : apres avoir parlé au Lieutenant Block, dialoguez avec Hal Bottoms. Allez à votre bureau prendre un 3.14 (côté droit). Dans votre inventaire, prenez votre calepin et cliquez dessus. Donnez le 3.14 à Hal. Prenez l'ascenseur au niveau "B" et allez discuter avec Julie Chester.

• Yo Money : cliquez votre calepin sur les traces se trouvant sur la pelouse. "marche"z en direction de la maison. Vous trouverez une chaussure rouge en fouillant les buissons à gauche du garage. Frappez à la porte d'entrée et montrez votre badge au garde, puis parlez-lui. A l'intérieur, interrogez la copine de Yo et montrez-lui la chaussure rouge. Interrogez Yo (multiples questions).

• Morgue : parlez à Sam Nobles au sujet du corps du policier abattu, René Garcia.

• Parker Center : pour passer le garde, montrez votre "Parker Center ID". Prenez l'ascenseur, 3 ème étage. Remplissez votre 3.14 et donnez-le à Hal. Avec l'icône ""main"", cliquez sur l'ordinateur (au fond de la pièce). Entrez le numéro de série 612 ainsi que votre mot de passe : GUNNER. Sélectionnez "HATE CRIMES" du menu et tapez le nom : WALKER. Cliquez sur "Cancel", puis "Logout". Prenez l'ascenseur pour vous rendre au niveau "B" puis, au fond du couloir, questionnez Julie sur ses découvertes.

• Dennis Walker's Place : frappez à la porte et lorsque Dennis Walker vous répond, montrez-lui votre badge. Parlez avec lui. A l'intérieur de son appartement, dialoguez de nouveau avec lui. Avant de toucher la radio, sauvegardez votre jeu. Il faudra aller très vite pour les opérations suivantes : dès que l'amie de Dennis vous attaque, prenez votre arme et cliquez-la sur elle. Parlez plusieurs fois avec elle. Dès qu'elle est à genoux, prenez les menottes de votre inventaire et cliquez-les sur votre assaillante.

• Parker Center : dialoguez avec la dame. Prenez un 3.14 dans votre bureau, remplissez-le (calepin sur 3.14) et donnez-le à Hal. Avant de partir, prenez le mémo qui se trouve sur la gauche de votre bureau. Lisez-le.

• South Central : allez à la maison de Mr Washigton et questionnez La Sondra (sa petite fille), au sujet de la femme qu'elle a vue.

• Hickmans House : frappez à la porte, entrez, et parlez avec Katherine.

• Short Stop Bar : parlez avec vos collègues et prenez quelques bretzels (bocal sur la table).

• Palais de Justice : sauvez votre partie. Avancez près du juge. Laissez les personnages discuter. Quand Dennis Walker vous attaque, utilisez votre arme, parlez-lui, et mettez-lui les menottes (identique à sa copine).

• Parker Center : prenez le "Parker Center ID" de votre inventaire et utilisez-le sur John Carey (le gardien). Prenez l'ascenseur, 3ème étage. Parlez avec Hal.

Cliquez sur votre bureau. Comme d'habitude, remplissez un 3.14 que vous donnerez à Hal *(Hal fait la collection de 3.14, il en a plein, mais moins que Steve Pighead, qui en possède 32768, dont un datant de la guerre de Sécession).*

• Police Academie : prenez une feuille de test verte 13.5.0 sur le comptoir et donnez-le à l'officier. Ensuite, procédez comme l'autre fois...

• Impoud Lot : montrez votre badge à la fenêtre pour obtenir le code du jour. Allez le transmettre au technicien et questionnez-le au sujet de la voiture de patrouille. Cliquez sur la voiture ("main"). Prenez le morceau de papier déchiré et lisez-le (deux fois).

• Morgue : allez rendre une petite visite à Sam et questionnez-le.

• Griffith Place : donnez vos bretzels au chien (si vous ne les avez pas, vous pouvez retourner au SHORT STOP BAR). Allez en direction de l'arbre avec une bannière jaune de police. Dans l'écran zoom, cliquez sur la terre. Prenez un petit sac en plastique de votre inventaire et cliquez-le sur l'os.

• Hollywood and vine : questionnez l'homme proche du Bitty Kitty Club et entrez dans l'établissement. Montrez votre badge à Electra et questionnez-la. Montrez-lui la chaussure rouge et questionnez-la à propos de Barbie. Allumez sa cigarette avec le briquet qui est sur le bar. Retournez près de votre voiture ramasser un miroir par terre. Ensuite, allez au Ragin Record afin de questionner le propriétaire. Repartez au Bitty Kitty, montrez votre badge à Barbie ainsi que la chaussure.

• Morgue : questionnez Sam à propos des hommes dans la voiture, de Jane Doe et des extrêmités manquantes. Donnez-lui l'os pour qu'il l'étudie.

• Parker Center : prenez le "Parker Center ID" de votre inventaire et utilisez-le sur John Carey (le gardien) *(John est incapable de mémoriser les visages, ce couillon. Ça a le don de vous énerver, mais comme John a des bons plans pour acheter du matos hi-fi pas cher, vous vous retenez de lui niquer la tronche).* Prenez l'ascenseur, 3ème étage. Cliquez sur votre bureau. Comme d'habitude, remplissez un 3.14 que vous donnerez à Hal *(un de plus, un !).*

• Morgue : animation...

• Jeudi 9H00 : questionnez Sam au sujet de l'os. Même chose pour John et Jane Doe. Prenez le "Parker Center ID", etc, etc... Allez au niveau "B" et questionnez Julie Chester. Niveau "3". Cliquez sur la porte du Lieutenant Block et discutez avec lui.

• Impoud Lot : montrez votre badge à la fenêtre pour obtenir le code du jour. Allez le transmettre au technicien et questionnez-le au sujet de la voiture de patrouille. Cliquez avec l'icône "œil" sur la plaque minéralogique. Retenez ce numéro !

• Parker Center : prenez le "Parker Center ID", etc, etc... Niveau "3". Allumez l'ordinateur et sélectionnez "DMV". Entrez le numéro de licence. Ensuite "Cancel" puis "Logout" (E2BSY669).

• Social Services Office : montrez votre badge à Nora et questionnez-la. Dans le bureau de Luella Parker, utilisez l'icône "œil" sur le bureau. Prenez les fiches et la bande audio. Retournez questionner Nora. Utilisez l'icône "œil" sur les fiches.

• Hollywood and vine and boursine *(ah ah ah !..)* : entrez au Ragin Record et donnez la bande audio au propriétaire. Examinez le comptoir ("œil"). Prenez les baguettes de batteur et dirigez-vous au Bitty Kitty Club. Questionnez Barbie au sujet de Luella Parker.

• Third Eye Theatre : cliquez sur le vendeur de ticket. Montrez-lui votre badge et parlez-lui. Cliquez sur la porte de gauche et entrez. Questionnez Mitchell au sujet de Luella. Buvez le thé qui vous sera offert. Ensuite, passez par la porte de droite du stand. Après la séquence du rêve, quittez le théâtre.

• South Central : entrez dans la maison détruite (là où se trouvaient les balles), et prenez la corde (boîte).

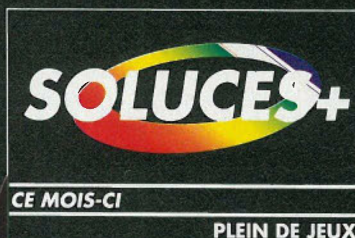
• Griffith Place : utilisez la corde sur le chien. (animation "sportive"!).

• Third Eye Theatre : dans le kit d'homicide, prenez le pied de biche et utilisez-le sur la double porte côté gauche. A l'intérieur, et toujours dans le kit, prenez la lampe torche et utilisez-la jusqu'à ce que vous trouviez une porte en bois (qui est juste à côté de vous, sur la droite). Prenez votre petit couteau et utilisez-le sur la serrure. Ouvrez la porte. Dans l'escalier, n'entrez pas encore !

Dans votre inventaire, utilisez la colle sur les baguettes de batteur. Ensuite, ajoutez-le miroir à votre construction.

Vous voilà avec un périscope Utilisez-le sur la porte en haut de l'escalier. Dès que vous verrez le message "coat is clear", ouvrez la porte et entrez dans la cuisine. Ouvrez le réfrigérateur (surprise !). Allez deux fois sur la gauche... Un chien vous bloque la route. Mince alors. Donnez-lui les sédatifs que vous avez pris dans les toilettes de Bob. Bien fait.

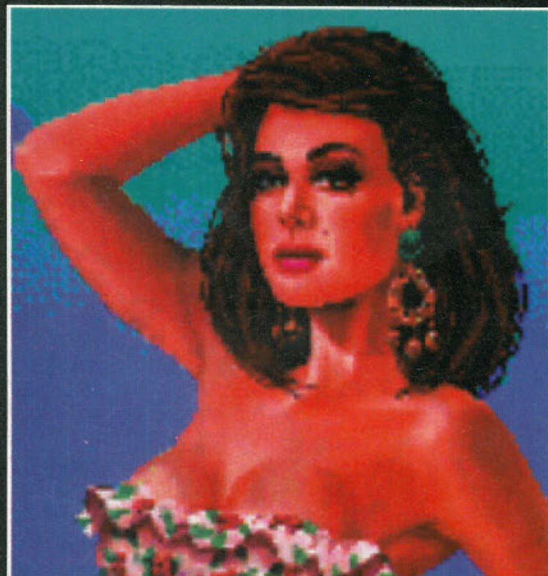
Entrez dans la chambre (au fond du couloir, sur votre droite). Ouvrez le placard. Utilisez l'icône "main" sur le tapis, même chose sur la trappe. Arrivé dans la réserve, sortez par derrière. Dans le théâtre, sortez



par le haut de l'écran. Au bar, prenez la boisson de droite (rouge). Dans votre inventaire, cliquez sur cette boisson pour y découvrir une clé. Retournez dans la salle et utilisez cette clé sur la porte de droite. Prenez la lampe torche pour y voir plus clair.... Il n'y a aucun moyen d'éviter l'attaque de la psychopathe. Dans le salon, ramassez la balle et lancez-la par la fenêtre. Allez vers la gauche et entrez dans la première pièce qui se trouve à gauche (couloir). Ouvrez l'armoire de toilette et prenez le spray. Retournez au réfrigérateur prendre le briquet (attention aux émotions fortes). Retournez dans le couloir mais n'avancez pas plus loin ! Sauvegardez votre jeu... Avant d'entrer dans la pièce du fond, utilisez le briquet sur le spray afin de faire un lance-flamme. Entrez dans la pièce et brûlez le meurtrier. Vous n'aurez que deux secondes pour agir... et pour finir!

LEISURE SUIT LARRY 6

A votre arrivée, dialoguez avec la réceptionniste. Continuez jusqu'à ce qu'elle vous parle des ennuis avec une machine. Fouillez la boîte sur votre droite, vous trouverez une clé. Avant de monter dans votre chambre, faisons le tour des lieux.

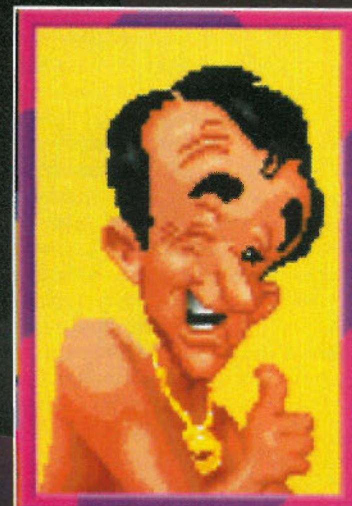


Prenez le couloir de droite et ouvrez la première porte. Discutez avec Gary, prenez une serviette et un dépliant. Sortez et continuez toujours sur votre droite. Descendez l'escalier. Prenez le câble électrique par terre et dialoguez avec la personne de droite (Shablee). Elle vous demandera de lui trouver un vêtement. Vous pouvez quitter les lieux, vous avez visité toute la partie gauche de l'hôtel. Dirigez-vous maintenant à droite. Passez la réceptionniste et ouvrez la première porte. Vous serez dans le restaurant. Fouillez dans les glacons afin d'y trouver une orange. Continuez votre chemin en passant les portes vitrées. Fouillez dans les poubelles pour y prendre un pot de graisse. Vous avez sans doute remarqué un monte-plats, nous y reviendrons plus tard. Repartez dans le couloir, continuez toujours sur votre droite et descendez l'escalier. Nous voici au bar. Sur le comptoir se trouvent des allumettes, elles sont gratuites alors prenez-en une. Remontez dans le couloir et, toujours sur la droite, allez à la piscine. Prenez la bouée dégonflée qui se trouve à la droite d'un arbre. Examinez le bar flottant, vous pourrez y prendre un étui à lunettes (à examiner également deux fois avec l'icône de la main). Voilà une bonne chose de faite. Passons maintenant à la visite de votre chambre. Au premier étage, prenez votre clé pour ouvrir la porte. Consultez les différents papiers sur votre table et essayez tous les numéros de téléphone que vous y trouverez. Volez aussi les fleurs. Allez dans votre salle de bain afin d'y faire un petit besoin (amusant et cela vous donne des points !). Ensuite, ouvrez et fermez le robinet et examinez complètement la pièce où vous êtes. Revenez dans votre chambre et teléphonez au plombier (76) puis au service d'étage (75). Sortez de votre chambre et piquez tous ce que vous pourrez sur le chariot. Attention : il y a deux côtés à "visiter" (le fil dentaire est très important !). Descendez voir travailler la réceptionniste et remontez dans votre chambre. Allez dans la salle de bain. Pendant que le plombier travaille, piquez-lui deux outils. Sortez de la salle de bain. Si vous avez bien téléphoné à tout le monde, vous devriez trouver un préservatif sur votre oreiller, prenez-le. Dans le cas contraire, téléphonez au 75, partez et revenez comme ci-dessus. Bon, l'aventure commence...

Rose : retournez en direction de Gary (bains & douches). Ouvrez la porte (extrême gauche). Parlez avec Rose et offrez-lui les fleurs. Regardez la suite, c'est rigolo à souhait. Elle vous donnera une orchidée.

Charlotte : ouvrez la porte suivante. Vous serez dans les vestiaires. Ne vous déshabillez pas, mais continuez votre chemin. Allez discuter avec Charlotte qui prend un bain de boue. Elle vous demandera de lui trouver des piles électriques pour son objet fétiche. Pendant que vous y serez, vous diviserez les fils électriques (icône main) et les connecterez dans la prise toute proche de vous. Voila un bon moyen de court-circuiter la serrure électronique de la porte qui est en face de vous. Occupons-nous maintenant de la caméra qui vous surveille. Déplacez les pots de fleurs et prenez votre pince. Utilisez-la sur la caméra. Maintenant, allons chercher les piles. Allez dans le couloir qui mène à la réceptionniste et attendez un drôle de véhicule piloté par un type qui ressemble au concepteur de ce jeu (Art). Si ce véhicule se dirige vers la droite, utilisez-le en cliquant dessus avec l'icône de la main. A la fin du trajet, Art vous demandera de vous pousser afin qu'il fasse une manœuvre. Ensuite, il cherchera quelque chose. Parlez-lui, puis donnez-lui votre allumette. Attention, il faudra aller en chercher une autre ! Il en profitera pour faire une pause et vous, vous aurez tout le loisir de lui saboter son véhicule avec votre pince (déconnectez les fils de sa batterie). Quand Art sera revenu et qu'il commencera à chercher la cause de cette panne, offrez-lui vos services. Il remontera sur son véhicule et le jeu vous permettra de prendre les piles de sa torche (icône main sur la torche). Attention, ne traînez pas ! Dès que cet épisode est terminé, retournez voir Charlotte afin de lui remettre votre prise. Séquence animée amusante (statue dans votre inventaire). A votre réveil, il faudra revenir dans cette pièce pour y prendre une perle par terre.

Thunderbird : allez à la piscine. Ouvrez la porte verte et prenez la seule place qu'il reste (icône main). Allons-y pour quelques secondes de sport. Quand la séance est terminée, allez parler au professeur et piquez-lui son badge (plusieurs essais seront nécessaires). Ensuite, sortez par la porte en bas, à votre



gauche. Dans la salle de musculation, parlez avec Thunderbird (fille en rouge). Elle vous demandera de lui trouver une paire de menottes. Avant de partir, prenez le gros élastique sur la machine de droite. Bon, allons chercher les menottes... Sortez de l'hôtel et cliquez avec la main sur le petit bâtiment près de la barrière. Admirez le dur labeur du gardien et piquez-lui ses menottes (vous vous rappelez? La caméra est maintenant dirigée vers les douches des dames !). Retournez voir Thunderbird et donnez-lui votre prise. Elle vous attendra dans sa chambre (et où se trouve-t-elle?). Ah oui, sa chambre ! Prenez le couloir de gauche, 4ème porte (réception). A votre réveil, vous aurez un collier de chien avec un diamant. Cliquez dessus. BURGUNDY



I CAVARICCHI : allez tout au bout du couloir de droite (réception) et sortez de l'hotel. Introduisez le passe du prof d'aérobic dans le lecteur de carte (porte à droite). Allez prendre un pack de bière derrière la tente, sortez et allez au bar. Pour interrompre la musique, cliquez à l'aide de la main sur la prise du micro. La chanteuse ira s'asseoir et vous pourrez ainsi discuter avec elle. Après vous avoir dit qu'elle avait soif, donnez-lui votre pack. Elle ingurgitera les 6 bouteilles mais comme cela ne sera pas suffisant, vous devrez aller en chercher d'autres en procédant de la même façon. Renouvelez l'opération : micro, dialogue avec la chanteuse, pack. Elle partira complètement saoûle en direction du sauna. De votre côté, montez sur la scène et passez derrière pour y prendre sa robe. Pour votre rendez-vous, dirigez-vous aux bains-douches (Gary), et entrez par la 2ème porte en partant de la gauche. Prenez un vestiaire (le dernier en bas, à droite), déshabillez-vous. Allez prendre un bain de boue (cela vous donnera des points). Ensuite allez prendre une douche (encore des points) et observez bien le petit carreau juste en dessous de l'endroit où est accrochée votre serviette. Soulevez-le et admirez (encore des points !). Repartez dans la salle aux bains de boue puis ouvrez la porte du milieu. Parlez avec l'une puis l'autre. A la fin de cette séquence, prenez le bracelet. Rhabillez-vous et repartez près de la réception.

Shablee : à gauche de la réception, descendez l'escalier et donnez la robe rouge à qui de droit. Vous aurez alors rendez-vous à la plage le soir venu. Ne sautez pas cette animation. Il vous faudra parler, toucher, parler, toucher. A un moment, Shablee vous demandera le préservatif, cela vous donnera des points en plus. Décidément, le pauvre Larry n'a vraiment pas de bol. Le lendemain matin, vous devrez revenir sur la plage afin d'y prendre le champagne. Il faudra aussi fouiller le sable (zone sombre), afin d'y trouver une vieille lampe à huile.

Gammie : dirigez-vous aux bains-douches. Entrez par la première porte de droite cette fois-ci. Trois endroits obligatoires : à gauche, le piston. Au milieu, le réservoir et à droite un tuyau jaune endommagé. Commençons par la gauche. Utilisez le pot de graisse (lard) sur le piston. Ensuite, pour la droite, utilisez le gros élastique. Enfin, au milieu, commencez par desserrer le boulon à l'aide de la clé. Ensuite ouvrez le réservoir et prenez le filtre. Allez dans la cuisine et utilisez l'évier pour le laver et pendant que vous y êtes, gonflez votre bouée avec le pneu avant de la voiture de Carlos (le cuisinier). Revenez remettre le filtre à sa place d'origine, fermez le réservoir et resserrez le boulon. Faites un essai en mettant le levier de droite sur "SUC" (et hop, des points en plus !). Tout est ok, annoncez la bonne nouvelle à la réceptionniste qui ira tout de suite l'essayer, et pour cause, regardez-la bien quand elle sortira de son bureau. Quand elle sera allongée sur la table, connectez-la aux tuyaux au-dessus d'elle. Mettez en route la machine... Peu de temps après, Gemmie demandera une orange, vous l'avez. Ensuite, un linge humide et froid (washcloth). Vous l'avez, mais sec. Alors retournez dans la cuisine et humidifiez le linge (robinet de l'évier). Sortez de la pièce et plongez ce linge dans la glace (présentoir central). Retournez voir Gemmie. Elle demandera ensuite une bouteille d'eau minérale. Vous la trouverez sur un plateau, couloir principal à droite. Et hop, retour vers Gemmie. Pour le reste, Larry est vraiment à plaindre ! Quand vous serez seul, remplissez la lampe (trouvée sur la plage), à l'aide du robinet central.

Merrily : avant toute chose vérifiez que vous disposez du savon, de la lime, de la clé d'une autre chambre, et du petit chiffon pour lunettes ainsi que de la bouée gonflée. Bien, allez à la piscine. Commencez par utiliser le fil dentaire sur le chiffon (lunettes). Cela vous donnera un joli slip de bain. Ensuite, allez vous changer dans les buissons qui se trouvent juste derrière la petite échelle et utilisez votre bouée. Approchez-vous du bar et utilisez l'icône de la main dessus. Pour vous faire servir un verre, utilisez le même icone sur la queue de la bouée castor. Quand la serveuse vous demandera une identification, montrez-lui la clé de chambre inconnue. Ensuite, parlez avec Merrily. Elle vous demandera de lui trouver le moyen de pouvoir sauter à l'élastique plus de 10 fois par jour. C'est ce que nous allons faire. Sortez de la piscine et allez demander la clé du plongeoir au surveillant. Ouvrez et montez. Avant de sauter, mettez la clé du plongeoir sur le savon afin d'en faire une empreinte. Utilisez la lime sur la clé de la chambre inconnue, vous voilà avec un double. Plongez et rendez la vraie clé au surveillant. La copie sera pour Merrily (sorte de poème dans votre inventaire). Shamara : revenez près de votre chambre. Remplissez le seau à champagne de glaçons. Allez ensuite dans la cuisine et cliquez sur les boutons du monte-plat. Après une petite séquence animée, vous devrez cliquer de nouveau sur ces boutons. Dans l'appartement de Shamara, prenez votre allumette et utilisez-la sur le feu. Ensuite, discutez avec la superbe créature. Vous devrez lui donner : l'orchidée (Rose), la perle (Charlotte), le bracelet (Burgundy), le poème (Merrily), la statue (Charlotte), le diamant (Thunderbird, sur le collier de chien), la lampe (plage), et le champagne (Shablee, plage). C'est fini !

Dracula Unleashed

On vous indique dans cette solution la succession des différents lieux à visiter, ainsi que l'objet à transporter si nécessaire. Cette solution présente le maximum de scènes vidéo, même si toutes ne sont pas nécessaires pour arriver jusqu'au bout.

C'est pour cela que le minutage est important et que nous vous signalons parfois d'attendre jusqu'à une heure précise (on peut faire avancer la montre de 15 mn et, pour une plus grande precision, on peut perdre 5 mn pour chaque lieu visité sans scène importante).

- Le 28 décembre: chez Annisette, télégraphe (carte de visite de Janos), newstand, chez Holmwood, Saucy Jack Pub, chez Harker, Hades Club, bookstore, asile, chez Holmwood, bureau Harker (colis pour Harker). Chez Annisette (cadeau crucifix de Harker), Hades Club, Asile (avant d'entrer, avancer l'heure jusqu'à 21h50, puis entrer deux fois pour rien pour pouvoir y aller la troisième fois à 22h00), Saucy Jack Pub, Home (lire le télégramme puis dormir).
- Le 29 décembre: Newstand, chez Annisette, asile, télégraphe (carte de visite de Janos), télégraphe (carte de visite de Van Helsing), bookstore, Hades Club, université (pièce en or), université (étoffe trouvée chez Annisette), chez Harker (rose), bureau Harker (poignard). Chez Holmwood, chez Harker (entrer à 19h00, en passant deux fois le temps puis en rentrant une fois pour rien), chez Annisette, Hades Club (note pour Devlin), bookstore (clés de Devlin), Saucy Jack Pub, Home (lire le télégramme puis dormir).
- Le 30 décembre: Newstand, chez Harker, chez Annisette, cimetière (entrer à 10h00, en rentrant d'abord deux fois pour rien), asile (matraque). Chez Holmwood, bookstore, Home (lire le télégramme), Hades Club (étoffe trouvée chez Annisette), Saucy Jack Pub (livre de magie), université (livre de magie), chez Harker (livre de magie), chez Annisette.
- Le 31 décembre: chez Harker, télégraphe (carte de visite de Janos), bureau Harker, Saucy Jack Pub (attendre 10h00 pour rentrer, en avançant une fois la montre et en entrant une fois), newstand, chez Holmwood, Hades Club, asile, cimetière, chez Annisette, Home (lire les deux télégrammes), université, Saucy Jack Pub, bureau Harker (enregistrement reçu avec télégramme), chez Harker, Hades Club, cimetière (pieu), chez Annisette, Home (lire le télégramme, chez Annisette (attendre 21h00, en avançant deux fois la montre et en entrant deux fois), chez Harker, chez Annisette, chez Holmwood, Hades Club (croix).

Sam & Max hit the road

- Chez Sam & Max : dans le bureau, prenez l'argent dans le trou de souris puis allez à la droite du bureau, prenez l'ampoule. Sortez du bureau et allez dans la rue.
- Dans la rue : utilisez Max avec le chat puis prenez le papier. Maintenant allez au cirque.
- Au cirque : donnez le papier au cracheur de feu; puis entrez dans le Hall of Oddities.
- Dans le Hall of Oddities : parlez

avec les 2 gars collés puis prenez la touffe de poils près du bloc de glace puis prenez la main de Jesse James (à gauche). Sortez par la droite et allez au Wak-A-Rat.

• Au Wak-A-Rat : prenez la loupe à coté du Wak-a-Rat (à droite) puis jouez au Wak-A-Rat. Tapez 20 souns ou plus; vous avez gagné une torche. Utilisez cette même torche avec l'ampoule. Maintenant, allez au Cône Of Tragedy.

• Au Cône Of Tragedy : parlez au gros qui s'occupe de cette attraction; demandez-lui de faire tourner le Cône Of Tragedy, une fois que vous avez fait cette attraction, regardez votre inventaire et stupeur : il n'y a plus rien ! Reparlez au gros et dites-lui que vous avez perdu vos objets. Il vous donnera un ticket pour la Lost And Found Tent; allez maintenant à la Lost And Found Tent.

• A la Lost And Found Tent : entrez dedans, après avoir repris vos objets, regardez votre inventaire et vous voyez qu'il y a un objet en plus : un aimant. Regardez-le et, maintenant, vous pouvez aller au World Of Fish. Mais allez ensuite au Tunnel Of Love.

• Au Tunnel Of Love : allez dedans. Utilisez la torche, puis SANS LA REMETTRE DANS VOTRE INVENTAIRE NI EN L'ETEIGNANT, utilisez Max avec le tableau électrique. Sortez du "bateau" et marchez jusqu'au "tableau" de droite; puis regardez le type de droite (le gros). Maintenant, allez dans la petite porte à gauche. Parlez à Doug, le gros nabot qui regarde la télé et qui s'empiffre; puis actionnez (utilisez) la manette à gauche de la porte. Vous pouvez maintenant sortir. Alors, sortez, puis prenez la voiture et allez chez Snuckey's.

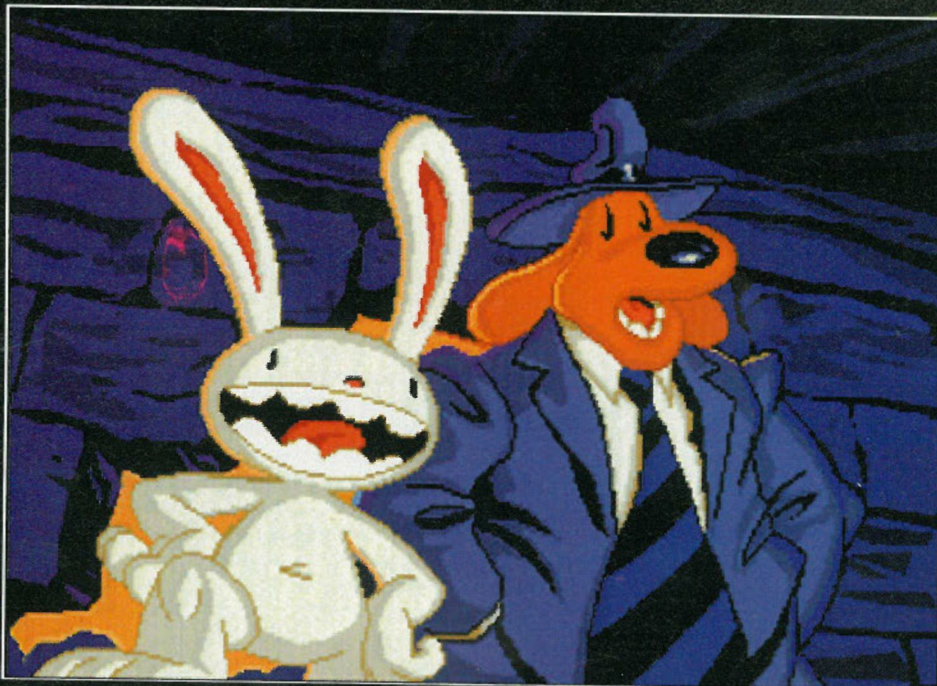
• Chez Snuckey's : prenez le gobelet sur le trottoir, puis entrez dans le magasin. Maintenant, prenez la boite de Pecans-Flavored-Candies et payez-la. Donnez aussi au barman la main de Jesse James, il vous l'ouvre. Maintenant, dites au barman que Max veut aller aux toilettes; le barman donne alors la clé à Max. Ensuite, sortez très vite du magasin et parlez à Max et dites-lui que vous pouvez garder la clé. Maintenant, retournez au cirque.

• Au cirque : allez au Tunnel Of Love.

• Au Tunnel Of Love : allez dedans et donnez les Pecans-Flavored-Candies à Doug, il vous donnera la clé pour ouvrir la roulotte de Trixie. Maintenant, sortez et allez au World Of Fish.

• Au World Of Fish : parlez au pêcheur et demandez-lui ce qu'il pense de l'hélicoptère. Prenez aussi le seau rempli de poissons. Vous pouvez désormais aller à La Plus Grande Pelote De Laine Du Monde; allez-y.

• La Plus Grande Pelote De Laine Du Monde : montez dans le restaurant en haut qui tourne. En haut, utilisez les câbles à gauche de l'ascenseur sur les jumelles à touristes, puis utilisez la loupe du Wak-A-Rat sur ces mêmes jumelles. Maintenant, parlez au gars à droite de l'ascenseur qui tord des clés. Cliquez sur ?, ! et enfin sur la clé déformée. Vous avez une clé déformée gratuite ! Maintenant, retournez au World Of Fish.



• Au World Of Fish : utilisez la clé déformée avec le gros poisson, puis utilisez le gros poisson, et utilisez Max toujours avec ce poisson. Un hélicoptère vous emmène à La Plus Grande Pelote De Laine Du monde, sur la plate-forme gauche.

• La Plus Grande Pelote De Laine Du Monde : maintenant, utilisez Max avec le bout de la pelote de laine, vous avez maintenant 91 yards de laine. Retournez au cirque.

• Au Cirque : allez à la roulotte de Trixie.

• La Roulotte de Trixie : utilisez la clé de Doug avec la porte de la roulotte puis entrez dedans. Ouvrez (utilisez) la boîte bleue et prenez la combinaison, et ouvrez le placard rose et prenez le Gator Golf Score-Card et sortez de la roulotte et allez au Gator Golf.

• Au Gator Golf : allez à gauche et parlez au gros type, puis prenez le broken golf ball retriever. Ensuite, allez au fond de l'écran. Après une scène hilarante, prenez le seau rempli de ball de golf et utilisez le seau rempli de poissons sur le plancher. Utilisez maintenant une canne de golf. Vous devez aligner tous les alligators devant vous jusqu'à la "boîte" de Max. A VOUS DE JOUER ! Après ceci, vous vous retrouvez devant la "boîte" de Max. Prenez la touffe de bigfoot donnée par Max, puis utilisez la porte en verre à gauche pour délivrer Max et après utilisez la porte jaune en bas. Vous voyez dedans un sno globe où est indiquée la localisation du Mystery Vortex. Allez donc au Mystery Vortex.

• Mystery Vortex : entrez dedans, puis utilisez le miroir. Dedans, il y a trois aimants. Une combinaison particulière est demandée à chaque différente partie. Cette même combinaison vous permettra d'entrer dans une des portes, où vous pourrez y rencontrer Shuv-Oohl, l'oncle de Doug. Parlez-lui. A la fin de la conversation, vous comprenez qu'il a perdu sa bague dans la Plus Grande Pelote De Laine Du Monde et qu'il vous a indiqué où était Frog Rock du moins sa position par rapport à d'autres endroits. Maintenant, sortez de cette pièce et allez dans la salle au fond à droite de l'écran. Vous y voyez un bloc de glace similaire à celui de Bruno. Vous ramassez alors la touffe de poils de bigfoot, ce qui vous en fait trois. Maintenant sortez de cette pièce et allez à La Plus Grande Pelote De Laine Du Monde.

• Plus Grande Pelote De Laine Du Monde : allez au musée (la maison en bas à gauche de la pelote de laine), puis dans l'inventaire, utilisez le golf ball retriever avec la main de Jesse James, puis utilisez tout ça avec l'aimant où c'est écrit World Of Fish. Ensuite, utilisez le tout avec la pelote de laine et voilà, vous avez la bague. Puis remontez au restaurant tournant puis utilisez les jumelles de touristes et localisez Frog Rock grâce aux indications de Shuv-Oohl. Retournez maintenant au Mystery Vortex.

• Mystery Vortex : retournez voir Shuv-Oohl et donnez-lui sa bague. Il vous donne alors des samples (?). Maintenant sortez et allez à Frog Rock.

• Frog Rock : utilisez les trois touffes de bigfoots sur le rocher et après, utilisez les samples avec le rocher. Observez la séquence et vous lisez : "GO TO BUMPUS VILLE". Je traduis pour les anglophobes : allez à Bumpus Ville.

• A Bumpus Ville : entrez dans la maison et allez dans la pièce tout à fait à droite. Puis prenez l'oreiller maculé de gel sur le camion. Ensuite, toujours sur le camion, utilisez le golf ball retriever et la main de Jesse James avec le gros livre audessus de l'entrée et prenez-le. Puis allez dans la pièce où il y a des tableaux de plusieurs hommes et des animaux empaillés; prenez le portrait de John Muir. Alors, retrouvez le robot-nettoyeur et utilisez le gros livre avec ce même robot. Il faut le faire aller dans la pièce tout à fait à gauche, pour cela, vous devez connecter le câble le plus à gauche sur le cerveau. Maintenant que le garde du corps de Conroy Bumpus est occupé, allez dans la pièce où était le garde du corps, à côté de la salle du camion et utilisez le casque virtuel.

• Le Monde Virtuel : prenez l'épée, ensuite avancez vers la grotte et remettez vite l'icône de l'épée et n'arrêtez pas d'appuyer sur le bouton gauche de la souris. Une fois le dragon tué, prenez le coeur, vous obtenez une clé.

• A Bumpus Ville : sortez de cette pièce et allez dans la salle tout à fait à gauche, là où sont emprisonnés Bruno et Trixie. Ensuite, utilisez la clé avec le boîtier à droite de la porte. Et voilà, Bruno et Trixie sont libres. Maintenant, allez à la fête des bigfoots, au Savage Jungle Inn.

• Au Savage Jungle Inn : entrez et parlez avec la femme; en stoppant la conversation, elle vous donne des brochures. Regardez-les. Vous

pouvez maintenant aller au Musée des légumes et au Bungee Jumping National Park; allez d'abord au Musée des Légumes.

• Au Musée Des Légumes : allez à droite et prenez la tête de Conroy Bumpus en légume et donnez le portrait de John Muir à la femme. Maintenant, retournez à Bumpus Ville.

• A Bumus Ville : allez dans la pièce où il y a le camion et utilisez la tête de Conroy Bumpus en légume avec la perruque de Conroy Bumpus. Maintenant, vous avez la perruque de Conroy Bumpus. Utilisez-la avec la combinaison bleue puis allez au Bungee Jumping National Park.

• Au Bungee Jumping National Park : allez au fond de l'écran puis montez avec l'ascenseur de droite. Utilisez ensuite le paravent à côté de l'ascenseur puis utilisez le golf ball retriever, la main et le gobelet puis utilisez l'élastique. Quand vous êtes au-dessus du goudron (tar), utilisez le golf ball retriever, la main et le gobelet avec le goudron. Ainsi, vous en récupérez. Utilisez cette "flaque" de goudron avec la combinaison bleue. Maintenant, redescendez et allez là où sont les deux dinosaures. Une fois ici, utilisez la boîte pour faire parler le T-REX et utilisez la pelote de laine avec sa mâchoire, mais il faut qu'elle soit ouverte. Puis, quand la pelote de laine est attachée à la machoire, utilisez Max avec la pelote de laine, puis, après avoir pris la dent, revenez à l'endroit des dinosaures et utilisez Max avec les poils du Mammouth; vous en récupérez. Ensuite, utilisez ces mêmes poils avec la combinaison bleue, et voilà un beau costume de bigfoot ! Maintenant reprenez la voiture et retournez au Savage Jungle Inn.

• Au Savage Jungle Inn : entrez et donnez la clé des toilettes de Snuckey's au bigfoot qui garde l'entrée, puis utilisez le costume de bigfoot. Maintenant, entrez dans la fête des bigfoots.

• A la fête des bigfoots : prenez la bouteille de vin qui est sur la table puis allez à la cuisine (la pièce au fond et à gauche de l'écran) et prenez le pic de glace qui est à gauche de la machine réfrigérante. Maintenant, ressortez et allez au musée des légumes.

• Au Musée Des Légumes : parlez à la femme et demandez-lui votre portrait de John Muir, elle vous le donnera sous forme de légume. Maintenant, retournez à la Plus Grande Pelote De Laine Du Monde.

• A la Plus Grande Pelote De Laine Du Monde : montez au restaurant et donnez le pic de glace au type qui tord les objets en fer; il vous transformera le pic de glace en tire-bouchon ! Alors utilisez le tire-bouchon avec la bouteille de vin et utilisez le bouchon avec le sno globe. Maintenant, retournez au Mystery Vortex.



• Au Mystery Vortex : entrez et allez dans la pièce dans le fond et à droite de l'écran, utilisez le Mini Vortex, puis utilisez le sno globe avec le Mini Vortex. Ensuite, sortez et retournez au Savage Jingle Inn.

• Au Savage Jingle Inn : remettez le costume de bigfoot et entrez dans la fête des bigfoots.

• A la fête des bigfoots : revenez dans la cuisine et ouvrez (utilisez) la porte du fond. Devinez qui apparait? Conroy BUMPUS lui-même accompagné de son garde du corps ! Il vous prend pour un bigfoot ; alors, pour le convaincre, utilisez Max sur le costume de bigfoot, puis après que Bumpus ait prit ce costume, parlez à Max, qui fermera la porte du réfrigérateur. Quand vous êtes dans la salle où il y a les quatre totems, marchez jusqu'à droite, afin d'arriver dans la cabane du chef des bigfoots. Puis donnez respectivement au chef, le légume représentant John Muir, la dent de T-REX, l'oreiller maculé de gel et enfin le sno globe. Puis admirez la séquence de fin.

SOLUCES+

CE MOIS-CI

PLEIN DE JEUX

KING'S QUEST 6

Après que votre bateau se soit échoué, vous vous retrouvez sur la plage. Ramassez votre anneau qui traîne sur le sable et déplacez la grosse planche au second plan. Ouvrez la boîte et prenez la pièce qui s'y trouve. Prenez le chemin au nord et allez au château. Parlez aux gardes à l'entrée et montrez-leur votre anneau. Vous serez admis au château où vous aurez une brève entrevue avec le vizir. Vous serez viré et vous n'aurez plus le droit d'y retourner. Retournez à l'embranchement et allez au village. Parlez au mendiant et allez au Pawn shop-pe. Parlez au marchand et donnez-lui votre pièce. En échange, prenez l'oiseau mécanique. Prenez un bonbon à la menthe dans l'assiette sur le comptoir et sortez. Allez au magasin voisin et prenez un livre de poèmes (l'étagère la plus à droite). Ramassez la feuille qui tombe et parlez au marchand. Il vous proposera d'aller voir le passeur pour vous donner des éclaircissements. Essayez de ramasser le livre sur le comptoir et le marchand vous le donnera en échange d'un livre rare. Lorsque vous sortez, prenez au passage le livre sur la table à côté de l'entrée. Allez au nord et à l'ouest. Ne faites pas attention au garçon qui est dans l'eau et frappez chez le passeur. Parlez-lui et il vous fera entrer. Prenez la patte de lapin sur la table et parlez-lui. Il vous dira que le type au pawn shoppe a une carte magique. Allez-y et parlez-lui en. Donnez votre anneau en échange de la carte et allez à l'arbre. Utilisez l'oiseau mécanique puis allez sur la plage. Utilisez la carte et allez sur l'île de la montagne sacrée. Ramassez la plume et la fleur, et résolvez les énigmes des Falaises de la Logique (c'est la protection du jeu, alors cherchez dans votre guide !) (NDLR : il y a de petits problèmes pour la version française). Une fois en haut, ne faites pas attention à la grand-mère et ne touchez pas aux baies. Prenez le chemin au nord et admirez la scène où le roi Azure vous demande de libérer sa fille. Lorsque vous êtes sur la plage, sortez votre carte et allez sur l'île de la Couronne. Allez au village. Vous verrez le marchand jeter des trucs. Faites les poubelles et vous trouverez une bouteille de ce qu'il semble être de l'encre. Allez de nouveau sur la plage et utilisez la carte pour aller sur l'île des Merveilles, vous verrez une huître qui ne dort pas. Parlez-lui et demandez-lui si vous pouvez lui arracher la perle qui la gêne. Utilisez sur elle le livre que vous a donné le bibliothécaire et prenez la perle lorsqu'elle baille. Essayez d'aller à droite, mais les gardiens de l'île vont arriver. Il faut leur prouver que vous n'êtes pas un homme, alors voici les parades contre chacun des gardiens qui représente chacun un sens : odorat, fleur ; ouïe, oiseau mécanique ; toucher, patte de lapin, goût, bonbon à la menthe ; vue, encre. Pendant que vous vous amusiez avec eux, un bout de papier qui était dans la mer se rapproche de vous. Ramassez-le et allez à droite. Regardez l'araignée sur sa toile. Vous verrez un fil qui pend en bas. Prenez-le pour faire diversion et ramassez le bout de parchemin resté collé dans la toile. Allez vers la pile de livres et ramassez-en un. Demandez au ver un livre rare et il vous demandera quelque chose en échange. Retournez sur la plage et allez sur l'île de la couronne. Echangez votre oiseau contre la flûte. Retournez sur l'île aux Merveilles et prenez maintenant le chemin qui va au nord. Ramassez une des bouteilles de lait au pied de l'arbre et allez à l'ouest. Vous vous retrouvez dans un jardin. Utilisez la flûte et pendant que les fleurs dansent, ramassez le trou dans le mur. Ouvrez la barrière et entrez dans le royaume des échecs. Essayez de passer et vous verrez une scène à la fin de laquelle la reine rouge perdra son écharpe, que vous ramasserez, bien sûr. Dans le jardin, prenez une des laitues glacées et utilisez votre carte pour aller sur l'île de la bête. Allez au nord et utilisez votre laitue dans la mare. Passez et ramassez la lampe accrochée à l'arbre. Allez encore au nord. Ne faites pas attention au jardinier et ramassez la brique près du mur. Allez sur l'île de la couronne et échangez votre flûte contre la boîte à amadou. Allez sur l'île de la montagne sacrée, remontez les falaises et allez dans les catacombes. Les plans se trouvent dans votre GUIDEBOOK TO THE LAND OF THE GREEN ISLES à la page 35. Avant d'aller dans la salle avec des motifs gravés sur le sol, vous devez avoir une tête de mort. Vous devrez ensuite aller dans la salle en haut à gauche pour ramasser deux pièces de monnaie. N'oubliez pas de prendre le bouclier sur le mur. Au fait, pour passer la salle aux motifs gravés, la réponse se trouve toujours à la page 35 en bas. Ensuite, vous devez arriver dans une salle où les portes se ferment et avec le toit qui descend. Utilisez la brique avec les engrenages et sortez de la pièce. Allez dans la salle en haut à droite. Lorsque vous serez tombé, utilisez la boîte à amadou. Allez de 5 salles vers la gauche, de 2 salles vers le bas, unissez-vous de l'écharpe et entrez dans la salle de droite. Utilisez votre trou sur le mur de droite et regardez. Lorsque vous aurez tout vu, allez une fois à gauche, 2 fois en haut, 5 fois à droite, 4 fois en bas, 3 fois à gauche et 2 fois en haut. Essayez de bouger la tapisserie et entrez dans la porte secrète. Utilisez la cape sur le minotaure. Vous serez acculé contre le feu, alors utilisez encore une fois la cape pour en finir avec ce minotaure. Libérez la fille et allez voir l'oracle. Allez maintenant sur l'île des mystères, et allez à gauche. Prenez la faucille et du charbon. Allez sur l'île de la bête et parlez à la bestiole accrochée à l'arbre. Montrez-lui la phrase trouvée dans l'eau et il viendra avec vous. Allez deux fois au nord et utilisez le bouclier pour vous protéger de l'archer. Ramassez une rose et essayez d'aller au nord. Utilisez la faucille pour couper les branches et avancez. Après une discussion avec la bête, allez sur l'île de la couronne et allez là où il y a une servante. Montrez-lui la rose et ensuite la bague. Elle va venir avec vous pour aider la bête. En échange, vous aurez des vêtements de serviteur et un miroir. Allez maintenant sur l'île de la montagne et grimpez les falaises. Entrez dans le trou à côté des baies. Utilisez votre boite à amadou et vous verrez une ouverture vers la doite. Allez-y et ramassez une feuille de menthe. Sortez du trou et allez sur l'île des Merveilles. Allez là où il y a des livres et prenez-en un. Donnez la bestiole au ver et prenez votre livre rare. Ouvrez-le et allez sur l'île de la couronne. A présent, votre destinée se sépare et vous avez le choix entre continuer l'aventure et aller directement sauver Cassima.

a) Méthode rapide :

Allez chez le marchand et échangez votre boite à amadou contre l'oiseau et donnez-lui la perle. Allez au château et regardez la scène. Cela vous donne peut-être une idée : vous déguiser en servante. Utilisez les vêtements de la servante et entrez dans le château. Montez l'escalier gauche et écoutez la conversation des gardes. Attendez qu'ils aient le dos tourné pour utiliser l'oiseau sur le sol. Allez ensuite dans l'alcôve sur votre droite et cachez-vous derrière la colonne. Lorsque les gardes sont partis, déplacez le tableau et prenez le clou. Entrez dans la salle à gauche, et ouvrez la boîte sur la petite table. Lisez le papier et refermez la boîte. Utilisez le clou sur le coffre pour l'ouvrir, et prenez les papiers qui s'y trouvent. Retournez dans le hall et allez dans la partie nord. Vous verrez une porte verrouillée. Parlez à la porte et, ô miracle, c'est Cassima qui vous répond. Lorsqu'elle a fini de vous parler, passez-lui le couteau sous la porte. Retournez à côté de la peinture et replacez le clou et le portrait. Lorsque les gardes reviennent, cachez-vous derrière la colonne et attendez la musique de mariage. Vous pouvez maintenant retourner à l'entrée du château, où vous rencontrerez Saladin le Chien. Donnez-lui les documents, et il vous introduira dans la salle du trône. Parlez à Cassima puis montrez-lui le miroir, et elle vous montrera son vrai visage. Pendant que le génie bute tout le monde, suivez Alhazred. En haut de la tour, lorsque le génie prépare un sort, proposez-lui la menthe. Ramassez l'épée et frappez le Vizir. Lorsque Cassima le poignarde, achevez-le et admirez la superbe fin de ce superbe jeu.

b) Méthode longue :

Tout d'abord, échangez votre livre rare contre le livre de sorts. Utilisez la fiole que l'oracle vous a donnée dans la lampe. Allez sur l'île aux Merveilles et donnez le lait à l'un des bébés. Utilisez la lampe pour recueillir les larmes des autres. Allez maintenant sur l'échiquier et donnez le charbon à la reine blanche. Allez sur l'île de la bête et utilisez la lampe sur la fontaine. Retournez sur l'île aux Merveilles et ramassez la tasse de thé, la tomate pourrie et la bouteille qui sont toutes deux dans le jardin. Allez au marais et prenez de la boue dans votre tasse de thé. Donnez la tomate au tronc d'arbre qui est par terre et ramassez ensuite la boue que le bâton lui a lancée avec la tasse. Avant d'aller sur l'île des Mystères, récitez le sort de pluie magique et fouillez les vêtements de la servante. Laissez-vous attraper par les druides, et lorsque vous serez au dessus du feu, la pluie se déclenchera toute seule. Après avoir écouté les druides, utilisez la tête de mort avec les glands dans le feu. Utilisez le crâne avec l'œuf que vous avez et avec le cheveu que vous avez trouvé dans les vêtements de la servante. Allez maintenant sur l'île de la montagne sa-

crée, et une fois en haut des falaises, récitez le sort de contrôle des créatures nocturnes. Une fois au royaume des morts, parlez aux deux fantômes qui s'avèrent être les parents de Cassima. Faites attention à ne pas toucher un mort. Allez à droite et parlez au fantôme qui flotte. Il vous donnera un mouchoir. Avancez jusqu'à la porte qui mène aux enfers et, avant de donner le ticket au squelette au second plan, jouez au xylophone qui se trouve en bas à droite. Une fois dans les enfers, vous verrez un squelette par terre. Regardez-le et prenez son gant. Avancez jusqu'au passeur et ramassez de l'eau du Styx dans votre tasse. Donnez vos pièces au passeur et bon voyage. De l'autre côté, essayez d'ouvrir la porte. Parlez-lui et elle vous proposera une charade, dont la réponse est LOVE. Une fois la porte passée, avancez vers le dieu des morts et jetez-lui le gant au visage. Montrez-lui le miroir et les âmes des parents de Cassima seront libérés. Vous serez ensuite renvoyé sur l'île de la couronne. Allez sur l'île de la bête pour prendre une rose, et revenez. Allez voir le marchand et donnez-lui la perle en échange de votre anneau, ainsi que la boîte à amadou en échange du pinceau. Allez près de l'arbre et donnez l'anneau à l'oiseau. Allez-vous promener le temps qu'il revienne et ramassez le ruban. Donnez-lui le poème et retournez à votre promenade. Ramassez le message de Cassima et donnez la rose à l'oiseau. Il partira pour ne plus revenir. Allez maintenant sur le côté du château et utilisez la plume dans la tasse. Peignez maintenant sur le mur et récitez le sort de peinture magique. Vous pouvez entrer dans le chateau. A partir de maintenant, allez dans la cellule du milieu et donnez le mouchoir au fantôme, qui en échange vous révèlera l'existence d'un passage secret. Parlez à présent à la porte magique et dites ALIZEBU. Dans la salle du trésor, enlevez la nappe et examinez les objets qu'Abdul a volés. Sortez et allez jusqu'à l'armure, bougez son bras et entrez dans le passage secret. Regardez dans le trou, montez à l'étage et regardez dans le trou. Donnez la dague à Cassima et prenez le passage à gauche. Regardez à nouveau dans le trou et sortez ensuite par le passage en haut de l'écran. Entrez par le passage secret. Vous voilà dans la chambre d'Abdul. Ouvrez les deux coffres (l'un d'eux s'ouvre avec la clé des morts) et prenez ce que vous pouvez. Redescendez dans les caves et attendez la musique de mariage. Prenez l'escalier qui monte à l'étage, parlez avec le clébard et montrez-lui les documents que vous avez fauchés à Abdul. Laissez passer la scène de transition et poursuivez le vizir quand il s'enfuira. Au sommet de la tour, vous donnerez une menthe à Shamir et il se tuera lui-même. Prenez l'épée et battez-vous contre le vizir. Enfin, frappez-le avec le pommeau de votre épée et mariez-vous avec Cassima. C'est fini!

INCA 2

• HUARACHICO
Au début du jeu, il y a 2 portes (sagesse ou force), prendre sagesse qui est plus facile. Une fois dans la salle aux 2 statues, utiliser pierre sur gouttière au-dessus de la statue de gauche, ce qui fait couler l'eau dans la statue. Prendre la plume sur la tête du garde et la mettre sur la statue de gauche. Reprendre la pierre et la mettre sur la gouttière de gauche. Il suffit donc de reprendre la plume et la mettre sur la statue de droite pour ouvrir la 2ème grille et sortir.

• TUMI VOLE
Prendre les feuilles de coca sur le fil, prendre le poteau et le mettre sur la porte à droite de l'écran. Prendre un caillou, le jeter sur le garde et aller rapidement à droite cliquer sur la palissade pour se cacher. Le garde vient alors sous la porte voir où vous êtes et il ne reste plus qu'à tirer la corde pour que le poteau lui tombe sur la tête.

• FRONTIERE 1 & 2
C'est un combat spatial où il faut essayer de détruire une base ennemie avec les bombes à effondrement atomique, sachant qu'un échec n'est pas grave pour la suite du jeu.

• CABINE
Aller à l'écran de contrôle, appuyer sur F3, "accès code" apparaît alors à l'écran, appuyer sur n'importe quelle touche du pavé numérique pour déclencher l'alarme qui permet l'ouverture du sas. Ouvrir le sas, aller à gauche, regarder le tuyau, prendre le pied-de-biche. Utiliser celui-ci sur la caisse de vodka pour l'ouvrir, prendre une bouteille, retourner au tuyau, l'ouvrir et remplir celui-ci de vodka. Retourner à la manette des gaz en la mettant sur ON, ce qui permet d'activer l'écran. Choisir maintenant la tourelle de combat en appuyant sur F1 ou F2.

• TOURELLES
Tirer sur tout ce qui bouge.

• SOS KELT
Il faut défendre le trois mâts dans lequel est Kelt, il est malheureusement détruit mais Kelt a pu s'en sortir grâce à la chaloupe d'intervention qu'on doit arrimer au vaisseau grâce au grappin.

• CRASH
Tracer la route à suivre en appliquant les consignes de Kelt.

• ANTENNE
Il faut placer la planète au centre du triangle à l'aide des boutons.

• LOCOMOTIVE
Aller dans la loco par la pore, prendre le graisseur et la lanière de cuir. Ressortir vers le réservoir, prendre le pied-de-biche à la droite de celui-ci, utiliser le graisseur sur la poulie, utiliser le pied-de-biche sur la poulie. Retourner dans la loco, ouvrir la vanne de remplissage, activer la commande d'allumage, utiliser le pied-de-biche sur le piton et activer la commande avant / arrière pour démarrer.

• DANS LOCO
Tuer les ennemis en utilisant les 4 postes disponibles dans le train.

• GROTTE
Aller à l'armoire à droite, prendre le maillet, le rasoir, la bouteille, le fil leste et la clef. Aller au tiroir, couper la corde avec le rasoir, mettre la clef dans le sable à droite du tiroir pour la nettoyer, utiliser la clef sur le tiroir, prendre le dossier et noter les chiffres 1-8-3 au bas de la page. Aller au coffre-fort, utiliser la bouteille sur les 3 molettes, composer le code 1-8-3 et actionner le verrou.

• DEPARTYUNA
Appuyer sur l 'interrupteur, placer le cristal dans le trou de mémoire et cliquer sur point A.

• DE ALMAGRO
Combat spatial où il faut abattre quelques ennemis. A la fin, il faut répondre NON (OUI serait du suicide).

• IBIS
Aller vers les tiges, prendre les palmes, les utiliser sur les traces et aller sur mangrove. Lancer une huître sur l'ibis. Lancer une huître sur le singe, mettre une huître sur le rocher plat, utiliser le maillet sur huître, prendre la perle magique dans l'huître, regarder dans le nid et utiliser la perle magique sur l'oeuf de Jade.

• CROCODILE
Aller vers le crocodile, placer la perle magique dans l'orbite de gauche et l'oeuf de Jade dans celui de droite.

• CRATERE
Aller à droite prendre les 2 sceptres, aller sur l'ouverture, utiliser le maillet sur la calebasse, prendre les 2 1/2 calebasses. Retourner à la stèle, mettre un sceptre sur le pilier de droite et l'autre sur le pilier de gauche, mettre une demie calebasse sur le pilier du fond, aller à gauche mettre la 2ème demie calebasse dans la clef de voûte et poser le cristal sur la stèle.

• APPEL KELT & ANNOBON
Combat spatial, tirer sur tout ce qui bouge.

• FORTIN
Aller sur falaise, utiliser le pion sur le bloc de roche, utiliser le maillet sur le pilon, regarder au-dessus. Utiliser le fil leste sur les racines, revenir en bas, utiliser la corde sur le fil leste, prendre le fil leste, accrocher le bout de corde au pilon, enlever le petit caillou et pousser le bloc de roche.

• PRIERES
En numérotant les rouleaux de prière de 1 à 10 en partant de la gauche, faire tourner le 2, puis le 4 et enfin le 7 pour qu'ils fassent de la musique en même temps et récupérer la conque.

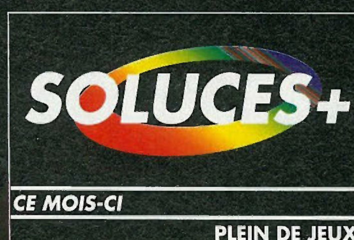
• SHORTEN
Prendre la chaîne dans l'ouverlure, utiliser la chaîne sur la pointe et utiliser le pied de biche pour prendre le plateau.

• AVALANCHE
Utiliser le rondin de bois sur la neige, utiliser la lanière de cuir sur le faisceau, utiliser le plateau sur la lanière, donner la conque au Lama et utiliser le maillet sur le gong.

• TEMPLE
Utiliser le pied-de-biche sur les stalactites, utiliser les stalactites sur le trait de soleil, utiliser l'outre sur le filet d'eau, utiliser l'outre sur la vasque percée et utiliser le cristal sur la stèle.

• RENDEZ-VOUS & ASSAUT
Combat spatial, tirer sur tout ce qui bouge.

• ASTEROIDE
Examiner le garde, utiliser le rasoir sur le collier, prendre les formes géometriques, utiliser le pied de biche sur la trappe, mettre les formes géométriques à leur place en prenant soin à chaque fois de les enfoncer avec le maillet. Revenir à l'ouverture à droite de la grotte, utiliser le pied-de-biche sur le rebord. Retourner à la trappe,



enfoncer les 6 boutons et récupérer les formes géométriques. Retourner à l'ouverture prendre le pied-de-biche et placer les formes géométriques dans leurs creux respectifs.

• LABYRINTHE
Le plan du labyrinthe étant fourni, nous passerons les détails de déplacement. Aller au point A (salle des statues), ouvrir une des statues et prendre un diamant. Reprendre le tunnel, aller au point B (salle des miroirs), utiliser le diamant sur un des miroirs et récupérer le bout de verre. Reprendre le tunnel, aller au point C (salle des tableaux), déchirer le tableau de Atahualpa avec le bout de verre et prendre la boite à musique. Reprendre le tunnel, aller au point A, utiliser la boite à musique sur une des statues et prendre la pierre de lumière.

• FLEUR
Regarder dans la 1ère fleur, utiliser la pierre de lumière sur les pétales qui deviennent bleu, jaune ou orange (peu importe l'ordre) et récupérer le pollen. Il faut maintenant trouver une fleur jaune ou orange (si la 1ère était bleue) en utilisant la pierre de lumière sur ses pétales.
Utiliser le pollen en inventaire sur le pollen de la fleur (jaune par exemple), le pollen fusionn, la fleur se transforme et en utilisant la pierre de lumière sur ses pétales, ceux-ci deviennent moitié bleu, moitié jaune (selon l'exemple). Il ne reste plus qu'à prendre le pollen de cette fleur et répéter l'opération sur une fleur orange pour obtenir une fleur avec 2 pétales de chaque couleur. Le dieu Wiracocha sera ainsi revenu ...

INNOCENT UNTIL CAUGHT

• Première partie : l'arrivée.
Dès votre arrivée, adressez-vous au douanier et prenez les phrases 3, 1, 1, 2 et 2. Il vous donnera un renseignement sur le "MDP". Ensuite, prenez le passeport et sortez de l'astro-port en direction de la ville. C'est-à-dire vers le coté gauche en sortant de l'astro-port. Allez au bar afin de parler au pilier de bistrot et volez le ticket dans la poche de pantalon de celui qui est sur la gauche. Lisez le journal et prenez les deux objets sur la table. Partez en direction du Paradise. Pour entrer, servez-vous du passeport. Parlez avec la patronne. Vous aurez votre première mission, celle de lui rendre son vase qui se trouve au "MDP". Laissez tomber le passeport, vous n'en aurez plus besoin. Sortez et entrez dans la ruelle. Vous trouverez trois objets par terre. Prenez-les. Retournez sur vos pas et allez au "MDP". Entrez et utilisez le vase. Vous trouverez un papier de chewing-gum. Prenez le vase et placez-le dans le sac. Discutez avec le propriétaire des lieux et partez rendre l'objet ainsi dérobé à son propriétaire. Pour vous remercier, vous prendrez l'emblème, ainsi que l'atomiseur, qui se trouve sur la table. Vous prendrez aussi le chewing-gum de la réceptionniste qui se trouve sur un coin de son bureau. N'oubliez pas de prendre la trique. Repartez dans la ruelle et allez cette fois de l'autre coté. Vous trouverez un récipient contenant de l'huile, prenez-le. Allez dialoguer avec le motard et demandez-lui le blouson de son copain. Donnez-lui l'emblème. Avant de partir, examinez les ordures et vous y trouverez un œuf. Examinez également le système électrique et la prise de courant. Partez au "MDP" et échangez votre ticket contre l'appareil photographique. Allez le rechargez à la prise de courant et retournez dans la ruelle. Prenez une photographie du clochard et volez-lui son chapeau. Vous n'aurez plus besoin de cet appareil donc, jetez-le. Prenez les crédits et allez enfin boire votre verre. Regardez ce qui se passe. A la fin de la tuerie, prenez la bague et votre monnaie. Sortez et allez prendre des renseignements sur cette bague en questionnant le douanier. Descendez prendre le métro. Prenez dans votre inventaire le papier de chewing gum et placez-le sur la pièce de monnaie. Utilisez-le tout sur le portillon et allez prendre le métro. Prenez l'aérosol et connectez le tuyau, ce qui vous fera un fusil improvisé. Descendez à la quatrième station qui porte le nom de "Badside". Vous y prendrez un poste de radio et avec l'aide de votre huile, un tournevis. Remontez et dirigez-vous vers le bar. Entrez et appelez le robot serveur. Utilisez votre tournevis sur lui. Prenez la carte électronique et placez-la sur le poste de radio. Dirigez-vous vers les quais et montez sur le bateau. Attendez le robot de surveillance et utilisez la télécommande. La télécommande se fabrique en combinant le poste de radio et la carte éléctronique. Laissez partir le robot et prenez la casquette. Vous pouvez jeter l'huile et la télécommande. Repartez rendre visite au "MDP". Echangez la casquette contre un tapis volant garanti d'origine. Repartez dans la station de métro par laquelle vous êtes arrivé à gauche du "MDP". Montez et attendez la deuxième station qui porte le nom de "Regurgi". Vous pouvez également vous servir du plan de métro qui se trouve juste à coté des portes automatiques. En sortant, dirigez-vous près de la roulotte de "Hot Dog". Prenez votre bocal et placez-le dessus. Après l'avoir rempli de mayonnaise, refermez le récipient à l'aide du couvercle. Prenez également le "Hot Dog" qui se trouve à gauche de la roulotte. Placez-vous près de la grosse mouche et reprenez votre bocal. Mettez-le sur la bestiole. Une fois capturée, remettez le tout dans votre inventaire. Entrez dans la banque et allez sonner à la porte de service puis, demandez l'ouverture d'un compte au guichet. Prenez votre sac plein de crédits et donnez-le au guichet. Le reste est alors des plus faciles. Pour récupérer votre sac, sonnez et dialoguez avec le banquier. Placez le chewing gum sur le loquet de la porte et partez. Revenez sur vos pas et ouvrez la porte. Entrez et utilisez votre tournevis sur la petite serrure en haut à gauche du bloc de tiroirs. Prenez par deux fois les documents et vous aurez le dossier et le plan. Sortez et prenez à gauche. Entrez dans le commissariat. Dialoguez avec le sergent. Il vous remettra un sac contenant de la farine. Allez à la station suivant "East Eruk". Sortez et dialoguez avec les deux personnes. Crevez le ballon du mioche avec le tournevis. Prenez le fil et connectez-le sur la trique pour en faire un arc. Allez à la troisième station de métro "The Hill". Montez et entrez dans la galerie d'art. Prenez le premier objet qui est une sorte de bille. Dirigez-vous vers la droite, tout près d'une statue de bronze sous un globe de verre. Utilisez votre fusil improvisé et visez le globe. Il faudra faire cette opération deux fois en reprenant la bille à chaque tir. Prenez le fameux tapis volant et placez-le en dessous de la statue. Tirez une nouvelle fois et prenez l'objet qui se trouve maintenant à terre. Vous pouvez laisser tomber votre fusil et la bille. Sortez de cet endroit et dirigez-vous vers la droite. Vous trouverez un champignon. Prenez-le. Prenez la bague et cliquez sur la caméra de surveillance. Après un court dialogue, on vous ouvrira la porte afin de rapporter la bague à son propriétaire. Ce dernier vous donnera une mission que vous êtes déjà en train de remplir. Allez à la station de métro "Badside". Dirigez-vous vers le bateau et laissez faire la suite. Une fois réveillé, prenez le vaporisateur et utilisez-le sur l'horrible bestiole. Ensuite, prenez les deux lianes ainsi que le bâton. Connectez une liane au bâton pour fabriquer un grappin. Prenez la paille et la grille. Prenez l'autre liane et cliquez sur l'anneau. Utilisez votre arc sur le toit en haut et au milieu de l'écran. Utilisez votre nouveau moyen de transport pour passer de l'autre coté de la falaise à la manière d'un héros célèbre. Allez à gauche, prenez le "Hot Dog" de votre inventaire et cliquez sur la plante carnivore ce qui vous donnera le moyen de passer sans vous faire bouffer tout cru. Près du nid, prenez l'œuf de votre inventaire et échangez-le avec celui de l'oiseau. Retournez sur vos pas et descendez par le trou. Dans les égoûts, allez toujours vers la gauche. Il vous faudra utiliser le plan. Pour faire sauter le mur, placez le champignon par terre au milieu de l'alcôve et écartez-vous. Prenez votre bocal et cliquez sur ce même champignon. Regardez ce qui va se produire. Entrez dans la banque et, à gauche de l'escalier, utilisez la farine. Passez les faisceaux de lumière et prenez les titres mais faites attention car c'est au millimètre près. Partez des égoûts en prenant le passage normal, vous vous retrouverez dans la station de métro. Vous avez maintenant

en votre possession les trois objets de votre mission. Retournez les apporter à qui de droit. Vous serez alors jeté en prison!

• Deuxième partie : l'évasion.
Examinez à fond votre cellule et utilisez le lit. Vous recevrez un objet venu d'on ne sait où. Utilisez-le. Entrez dans la cellule voisine et faites connaissance avec l'autre détenu. Vous trouverez par terre un tapis dissimulé par une épaisse couche de poussière. Cliquez dessus. Passez par la trappe et amusez-vous bien. La sortie se trouve en haut à droite du plan. Une fois que vous êtes à l'extérieur, utilisez l'objet. A l'intérieur du vaisseau, dialoguez avec l'agent fédéral.

• Troisième partie : le voyage.
Dans votre chambre, vous prendrez les fleurs et irez les donner au couple. Avec la grande dextérité qui est la vôtre, volez le portefeuille et dirigez-vous vers le bar. Sortez tous les papiers du portefeuille. Dialoguez avec le Rambo fou ainsi qu'avec le barman. Commandez à boire et regardez le résultat.

• Quatrième partie : l'arme fatale.
A votre arrivée, discutez avec tout le monde. Demandez à votre ami d'aller distraire la vieille dame pendant que vous irez lui piquer son étole de fourrure. Ensuite, demandez-lui de vous rejoindre au bar. Dans le magasin, volez un tournevis et dialoguez avec le marchand. Il vous donnera un livre qu'il vous faudra examiner. Allez au bar et parlez au technicien. Une nouvelle mission commencera alors. Prenez la lettre et allez au palais. Les gardes vous laisseront passer grâce au mot de passe. Dirigez-vous vers la gauche. Vous ferez connaissance avec un chien d'une race assez spéciale. N'étant pas aussi téméraire, retournez au magasin voir s'il n'y aurait rien de gratuit et retournez voir le chien. Utilisez votre tournevis sur la boîte, puis, placez la fourrure sur votre invention. Utilisez-la pour distraire le chien. Désormais, il vous laissera tranquille. Entrez dans le jardin et utilisez l'architecture murale pour atteindre la porte de la chambre. Discutez avec la jeune et belle femme. Retournez au bar et dites au technicien que vous avez remis la lettre et que c'est un dieu grec. Prenez les clefs et demandez à votre ami d'aller voler un uniforme. Quand il vous l'aura donné, vous lui soumettrez une bonne idée... Près du bâtiment, échangez vos vêtements. Malheureusement, vous aurez droit à un séjour aux frais de la princesse. Votre ami viendra vous secourir. Histoire de vous plier en quatre, demandez-lui d'aller chercher un couple d'oiseau, ça vaut le détour. Comme cela ne fonctionnera pas, essayez la seconde solution en prenant toutes les premières phrases du poème. Peu de temps après, vous retrouverez votre liberté. Retournez au bar et parlez à la charmante personne. Elle vous apportera un laissez-passer. Retournez au batiment technique et demandez à votre ami de vous trouver une caisse. Partez définitivement de cet endroit vers l'astro-port. A l'extrême droite, vous trouverez une caisse. Collez votre laissez-passer dessus et parlez-lui. Montez dans la caisse. Après le décollage, vous sortirez de la soute par la droite. Laissez votre ami casser tout ce qu'il touchera puis, montez par l'escalier. Dirigez-vous deux fois vers la droite. Prenez l'outil et retournez sur vos pas. Dans la pièce remplie de caisses, il y en a une qu'il faudra bouger afin de vous laisser le passage. La première, à gauche de la boite à fusibles. Passez par cette nouvelle porte et descendez. Utilisez l'outil sur la grosse caisse. Prenez les deux objets qui se trouvent à l'intérieur : un ballon et une réserve de gaz. Examinez et manipulez le réceptacle blanc. Pour sortir de cette pièce, utilisez le gaz sur le ballon et laissez faire votre ami. Retournez à l'endroit où vous avez trouvé l'outil mais sans vous arrêter cette fois-ci. Parlez avec la fille et demandez-lui son passe. Retournez utiliser ce passe sur le réceptacle blanc. Prenez le crystal et retournez voir la fille. Mettez le cristal sur son support, derrière la console principale et actionnez la console. Comme cela ne fonctionnera pas, demandez à la fille où se trouve son père. Sortez de la pièce, attendez quelques secondes et revenez. Pariez avec son père sur le cristal. Comme il ne se laissera pas faire, pariez également avec sa fille une demande en mariage, et repariez avec le père. Le cristal s'auto-détruira et ce sera la fin de votre aventure.

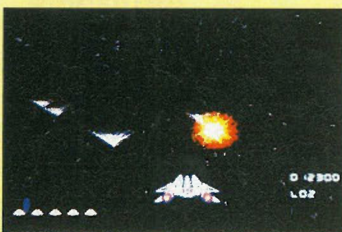
C'EST FINI POUR CE MOIS-CI, MAIS IL Y EN A D'AUTRES SUR
3615 JOYSTICK



Les Compil' AMIGA et PC
10 jeux pour 100 balles

Compil' ACTION - AMIGA

BUCK ROGERS
Ce jeu de tir futuriste génialissime bénéficie d'une réalisation impeccable. Vous voilà parti au fin fond de l'espace, là où personne ne vous entendra hurler.



HELLZONE 1 et 2
Ce jeu d'arcade en scroll horizontal vous emmène dans un périple au cœur d'un complexe Hi-Tech.

THE LAST REFUGE
Ce jeu vous place dans la peau d'un chevalier du moyen âge qui doit défendre un château pour mériter la main de la princesse.

TRANSPLANT
Un shoot'em up dément, c'est tout le décor qui pivote autour de votre vaisseau, donnant un effet de profondeur saisissant.

POD
L'action à l'état pur, un canon hyper rapide, des bêtes bizarres qui viennent de partout et qui vous tirent dessus, tout ça fait de ce jeu un délire total.

HIGHT OCTANE
Une course de voitures façon MadMax, avec des bolides armés. Le jeu à deux est possible sur un même écran, vue aérienne, action trépidante.

CYBERNETIX
Un shoot'em-up qui pourrait rivaliser avec la plupart des jeux qui coûtent dix fois plus cher. Tout y est, scrollings fluides et rapides, design soigné, bruitages géniaux.

BOOMERANG
A deux joueurs, le but de ce jeu est de fritter votre adversaire le premier avec votre boomerang. Il existe de nombreux tableaux de jeu et on peut guider son boomerang.

INTRUDER ALERT
Vous êtes entré dans une forteresse ennemie très bien gardée qui est un véritable labyrinthe.

FIGHTING WARRIORS
Un jeu de bastos dans la lignée des Street Fighter. Sprites énormes, animations, jeu à deux, coups spéciaux... Tout y est.



Compil' ARCADE - AMIGA

WONDERLAND
Un superbe jeu de plateau, vous devez passer sur toutes les plates-formes de chaque tableau pour passer au suivant.



DRIPGAME
Vous guidez une goutte de jus de fruit dans un dédale de tuyaux et vous devez passer partout en évitant de vous faire diluer par les gouttes d'eaux.

RABOULDIX
Un clone de BoulderDash très original, vous devrez utiliser de nombreuses astuces pour finir chaque niveau.

PARTICLE MAN
A mi-chemin entre PacMan et BomberMan, vous devrez ramasser toutes les bombes que laissent traîner les bêtes bizarres qui se baladent dans les labyrinthes.

KARATE WORM
Un jeu d'aventure, arcade, plates-formes qui vous mettra dans la peau d'un boudin plastifié karatéka poursuivi par des Smurfs fous.

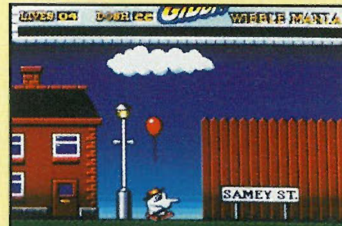
TRAILBLAZER
Adaptation d'un Hit galactiquement connu, vous pilotez une balle sur un tapis roulant semé d'embûche.

CRAZY SUE
Jeu de plate formes, horizontal, digne des meilleurs jeux du commerce.

SEVEN TILES
Un superbe jeu de football futuriste, tous les coups sont permis pour s'emparer du ballon. On peut jouer contre l'ordinateur ou à deux.

YELP
Un excellent jeu de réflexion, vous devez parcourir un labyrinthe en évitant les monstres qui s'y trouvent et en récupérant tous les bonus.

GIDDY
Vous guidez un petit personnage qui ressemble à un œuf avec des énormes mains et qui porte un chapeau ridicule. Vous devez ramasser tous les objets que vous trouverez car chacun d'eux vous permettra de passer une épreuve.



Tous les logiciels de ces Compil' Amiga ont été testés et fonctionnent sur Amiga 500 avec 1 Mo de mémoire RAM, sur Amiga 500+, sur Amiga 600 et sur Amiga 1200.

(Les jeux des Compil' ne sont pas vendus séparément)

Compil' RÉFLEXION - AMIGA

PICK A BRICK
Un jeu qui ressemble au Mah-Jong, il faut reconstituer des paires de symboles.



KLAKTRIX
Une variante de Tétris où il faut regrouper des couleurs. Un jeu dans le style de Coloris.

DR MARIO
Un clone de Tétris, vous devrez éliminer les germes malfaisants grâce à des gélules bicolores selon le principe de coloris.

DILEMMA
Un véritable casse-tête qui vous est proposé ici, il faut emboîter des pièces aux formes tordues pour reconstituer un carré.

QUADRIX
Jeu de réflexion, il faut déplacer les pièces déjà en place pour que celle qui arrive se place à coté d'une autre qui a le même dessin.

WELLTRIX
Un Tétris, mais en 3D. Au début, on se dit que c'est un jeu de fou, mais une fois qu'on a essayé, on n'en décroche plus.

CARD SHARP
Pas moins de 5 variantes de jeu de patience. (Réussite de carte)

YAMS
Un jeu de Yams vous savez, ce jeu de dé où il faut faire des combinaisons. Il est génial.

SUPER BLOCK OUT
Un Tétris, on ne s'en lasse pas. Surtout lorsqu'ils sont de la qualité de celui-ci. Les graphismes sont chouettes et il propose parfois des pièces aux formes inhabituelles.

DRAGON TILES
C'est tout bêtement le meilleur jeu de Mah-Jong. Alors si vous aimez les jeux de réflexion et de patience, n'hésitez pas.



Compil' X -AMIGA (pour adulte)

Cette compilation contient une bonne cinquantaine d'images érotiques et pornographiques avec les programmes qui vous permettront de les voir. On ne vous en dit pas plus, mais on vous montre deux des photos les plus softs.





Les Compil' géniales

Les plus Funs, les plus beaux, les plus délirants

les plus mieux

Compil' ACTION - ARCADE - PC

PINBALL
Pour les fanas de Flip, voici un excellent logiciel qui vous permettra d'assouvir votre passion de la petite boule argentée.



GALACTA
Vous et votre petit vaisseau ridicule contre des milliers d'extraterrestres qui virevoltent en vous bombardant avant de vous attaquer par vagues successives.

GOODBYE GALAXY
Un petit garçon doit lutter contre des d'extraterrestres afin de libérer les oracles qui grâce à leurs pouvoirs mettront un terme au cauchemar.

COSMO
Cosmos est un petit extraterrestres perdu sur une planète pleine de monstres. Il doit lutter contre ces bêtes jusqu'à ce qu'il retrouve ces parents pour quitter cet enfer.

MAJOR STRIKER
Prenez les commandes de votre vaisseau et n'épargnez pas un seul de ces crapauds afin de libérer la planète.

HALLOWEEN HARRY
Vous lutter seul contre des morts vivant. Le but, délivrer toutes les jeunes filles prisonnières d'affreuses créatures.

BOZOBOBO
Vous guidez un personnage en forme d'œuf avec un gant de boxe dans des labyrinthes recherchant l'argent pour pouvoir acheter la clef qui lui permettra de passer les niveaux.

AQUANOID
Un casse brique dans la lignée des meilleurs avec de nombreux tableaux. Des bonus et des surprises agrémenteront vos parties.

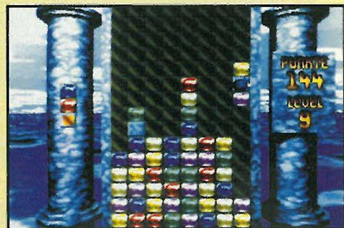
ZONE 66
Un jeu de combat aérien futuriste, Vous partez détruire des villes adverses et affronter les vaisseaux ennemis

BIOMENACE
Il faut lutter contre des monstres qui ont envahi la terre. Armé de votre laser, vous partez en guerre contre ces monstres et tentez de redonnez à la planète son aspect d'antan.



Compil' RÉFLEXION - PC

GEOMETRIX
Jeu de coloris, le but est toujours de rassembler les pièces de même couleur mais ça se corse car la forme des pièces change.



TAROT 2000
Ca faisait longtemps qu'on l'attendait, on peut jouer à cinq et laisser l'ordinateur gérer de un à quatre joueurs. (en français)

CYRUS
Jeux d'échecs, ses graphismes en trois dimensions sont très agréable et ses multiples niveaux de difficulté en font l'adversaire idéal.

SCRABBLE
Un superbe jeu de scrabble qui dispose d'une bibliothèque de plusieurs milliers de mots français. Il est possible de rajouter des mots à son dictionnaire.

BOLO III
Si vous aimez les casse-tête, voilà le jeu qu'il vous faut. Vous devez déjouer les énigmes de 15 pièces remplies de pièges et d'obstacles.

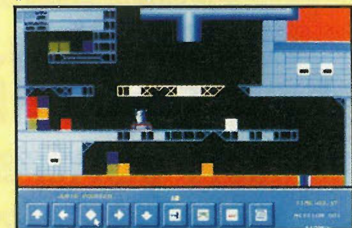
QUADROID
Avec ce Tétris, ne vous amusez pas à supprimer les lignes une à une mais 4 à la fois, en plus il s'amuse à laisser des pièces en bas de l'écran ou à tout inverser de manières à ce que les pièces tombent de bas en haut.

HEXXAGON
Son principe rappelle le jeu de Go, il faut prendre les pions adverses en se plaçant à coté d'eux. des super graphismes

GLASNOS
Un jeu de Tétris, à première vue, mais on a quelque surprises comme des pièces bonus, des pièces invisibles, des pièces avec des formes bizarres, etc...

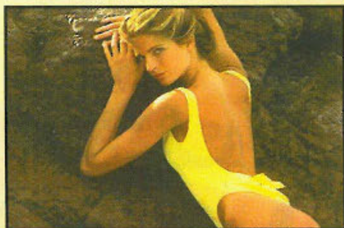
DR RUDY
Il reprend le principe de Coloris, mais il faut soigner une infection avec des gelulles.

RAD
Vous guidez un petit robot qui est chargé d'éliminer des containers radioactifs en les poussant vers les pôles de décontamination.



Compil' X - PC (pour adultes)

Cette compilation inédite contient une trentaine d'images pornographique et dix animations.





Tous les logiciels de ces Compil' PC ont été testés et fonctionnent sur PC avec microprocesseur 386 ou 486, écran VGA et disque dur. Les images X au format GIF nécessitent une carte VGA avec 512 Ko de mémoire.

(Les jeux des Compil' ne sont pas vendus séparément)

Bon de commande à renvoyer à FLOPPY INTERNATIONAL 18 avenue de Maréchal Juin 54000 NANCY ou commandez par téléphone au 83 90 28 00

NOM ____________ PRENOM ____________
N° ______ RUE ____________
Code postal ________ VILLE ____________
Ci-joint mon règlement à l'ordre de FLOPPY.
○ Chèque ○ Carte de crédit Nom : ____________
○ Mandat Numéro de carte : ____-____-____-____
Date d'expiration : __-__
COMPIL' COMMANDÉES : ____________

○ Je commande 1 Compil' pour 100 Francs ○ Je commande 2 Compil' pour 180 Francs ○ Je commande 3 Compil' pour 250 Francs ○ Je commande 4 Compil' pour 300 Francs	Frs
Frais de port	20 Frs
Total	Frs



Dans un niveau enneigé, vous devez faire sauter des "portes", en réalité composées de poulet gelés qui se tiennent par paires.



Ici, vous devez simplement parvenir au bout du chemin en évitant les murs et en ramassant des diamants. Boudiou, ce que ça va vite !

LES PHASES BONUS



Et hop ! Une nouvelle phase bonus où vous pourrez ramasser des gemmes en vous déplaçant grâce à un scrolling rotatif. Attention, le temps est limité : si vous n'avez pas rejoint suffisamment tôt la porte de sortie, vous perdrez tous les diamants collectés !



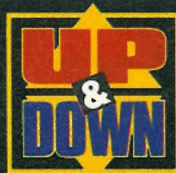
MR NUTZ

Fort du franc succès remporté sur console Nintendaube, Mr Nutz vient à présent brouter les noisettes des possesseurs d'Amiga. Ecureuil volant contre poulets de l'espâââce : ça va faire très mal !

Autant vous prévenir d'emblée, voilà un soft qui va marquer un tournant dans l'histoire des jeux de plates-formes sur Amiga. Jusqu'à présent, si ce dernier était considéré comme le meilleur ordinateur pour faire tourner les softs d'arcade, certaines mauvaises langues prétendaient qu'il ne supportait pas la comparaison avec des consoles de la qualité de la Super Nintendo. Du moins, c'était là le discours tenu dans les "milieux autorisés", comme disait Coluche. Vous avez remarqué, j'utilise jusqu'ici l'imparfait dans ce succinct résumé de la situation. La raison en est simple : Mr Nutz vient aujourd'hui balayer d'un revers de main méprisant tous ces clichés et nous asséner un coup fatal en nous révélant qu'il est tout à fait possible de réaliser sur le bébé de Commodore toutes les prouesses qui sont l'apanage de ces curieuses machines sans clavier au joystick plat. Qu'il s'agisse de multiples scrollings différentiels, de rotations du paysage, de zooms en temps réel ou de scrollings 3D, aucun de ces éléments n'est absent de la version Amiga de Mr Nutz. Il suffit donc de confier le soin de la réalisation d'un tel logiciel à une talentueuse équipe de programmeurs (teutonne en l'occurrence, puisque Mr Nutz a été développé pour Ocean en Allemagne par un groupe du nom de Neon Team) et le tour est joué. CQFD. Mais foin de ces considérations pseudo-philosophico-grandiloquentes, voyons plutôt en détail les raisons de mon enthousiasme.

AAAAH ! DES POUX LAIDS !

Commençons par une mise en garde à l'adresse de ceux d'entre vous déjà familiarisés avec le personnage de Mr Nutz au travers de ses aventures consolesques passées : cette nouvelle version est radicalement différente de la précédente. En effet, exception faite du héros, tout a changé dans ce Mr Nutz là, aussi bien le scénario que les décors, les aliens ou même le maniement. Il est ici question d'une sombre machination orchestrée, une fois de plus, par des extrater-



- ▲ Y a pas à dire, on ne peut qu'être bluffé par la qualité de l'animation.
- ▲ La diversité des phases qui composent Mr Nutz empêche le moindre ennui de jamais pointer le bout de son nez.
- ▲ Le jeu étant assez long, on apprécie à leur juste valeur les sauvegardes possibles entre chaque monde.
- ▼ Les graphismes sont assez moyens dans certains niveaux.
- ▼ Les bruitages auraient sans doute gagné à être un peu plus riches.

SUR AMIGA 500 • EDITEUR OCEAN

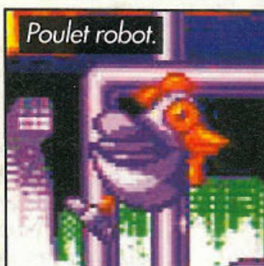
GRAPHISME	BRUITAGE	MUSIQUE	ANIMATION	MANIABILITÉ	DURÉE DE VIE	ORIGINALITÉ
16	14	16	19	18	16	12

22, V'LA LES POULETS !

Quel que soit le niveau où vous vous trouvez, vos adversaires de toujours, les poulets de l'espâââce, sont là, sous diverses formes. De quoi vous mettre en appétit !

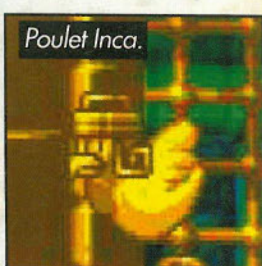

Poulet classique.


Poulet scaphandrier.


Poulet robot.


Poulet des neiges.

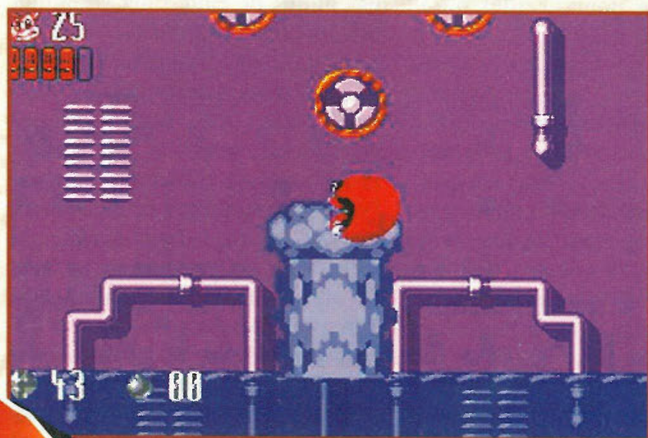

Poulet fantôme.


Poulet Inca.

restres. Décidément, on doit drôlement s'ennuyer, sur Mars, Jupiter ou Saturne, pour que leurs habitants n'aient de cesse de venir chercher des noises aux paisibles (quoique...) terriens ! Bref, tout allait pour le mieux dans l'univers de Mr Nutz, où tous les animaux cohabitaient pacifiquement, dans la joie et la bonne humeur, jusqu'à l'arrivée des poulets extraterrestres. Ces derniers débarquèrent à bord de gigantesques vaisseaux spatiaux, avec en tête l'idée d'assujettir entièrement la faune locale en installant un peu partout des bases militaires. Rapidement, ils trouvèrent des alliés sûrs parmi les coqs et poules terrestres, à l'aide desquels ils imposèrent leur domination. Ah, les traîtres, les vendus ! Ne faites jamais confiance à un poulet, fût-il de Bresse, c'est moi qui vous le dis ! Heureusement, il demeure tout de même sur Terre un héros refusant de se soumettre au joug de l'Interplanétaire Volaillère, un écureuil volant du nom de Mr Nutz. Et c'est bien sûr à vous qu'échoit la lourde tâche d'incarner ce petit mammifère pour aller prier sans ménagement les envahisseurs d'aller picorer ailleurs !

UN JEU D'AVENTURES A LA NIPPONNE

Le monde dans lequel vous allez évoluer est en réalité un archipel de bonne taille, composé d'une multitudes de petits îlots, parfois reliés entre eux par des passerelles. Il existe quatre groupes d'îles (la nature, les mondes souterrain, aquatique et enfin inca) chacun d'entre eux formant un niveau complet, avec ses décors et ennemis spécifiques. Là se déroule la première partie du logiciel, qui ne laisse en rien supposer au joueur qu'il s'agit là d'un jeu de plates-formes. Vu de haut, avec une légère perspective, cette phase vous invite à déplacer votre écureuil le long de petits chemins, à la manière des jeux d'aventures ou de rôles japonais. Première (mais unique) déception : la fenêtre dans laquelle prend place l'action est ridiculement petite, les trois quarts de l'écran étant occupés par une carte générale de l'archipel. On se demande vraiment pourquoi les programmeurs nous ont ainsi obligés à jouer sur un tel timbre-poste. Pour tout vous dire, même à l'époque de l'Amstrad CPC, la surface de jeu était plus large ! Vous trouvez sur votre route de nombreux coffres recelant divers bonus et autres objets nécessaires pour mener à bien votre quête. Il y a là des plumes magiques, grâce auxquelles vous pourrez voler, un gant de boxe pour augmenter votre force de frappe ou encore un masque de plongée qui vous permet de rester indéfiniment sous l'eau sans manquer d'oxygène, bref, tout un tas d'"items" dont vous allez devoir découvrir l'utilité. Vous rencontrez également de nombreux animaux, amis ou ennemis, avec qui vous pouvez converser. Certains vous fourniront des indices ou vous proposeront de faire du troc, d'autres vous mettront des bâtons dans les roues, mais chut !, je vous laisse découvrir qui fait quoi. Vous trouverez enfin, et surtout pourrait-on dire, de petits drapeaux de couleur bleue ou rouge, au nombre de cinq. Ces bannières représentent en fait les bases avancées installées par les poulets aliens. Ca tombe bien, remarquez, vous êtes justement là pour leur



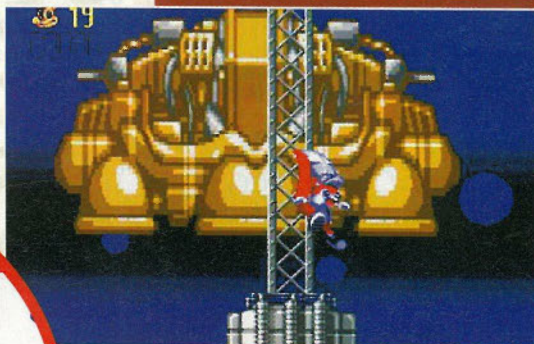


Lorsque Mr Nutz est projeté en l'air par une soufflerie ou un geyser, il se met en boule et ressemble alors à s'y méprendre à Sonic, non ?

ILS SONT GROS, ILS SONT LAIDS, ET ILS NE VOUS VEULENT PAS QUE DU BIEN !



Lorsque vous parviendrez au boss de chacun des quatre mondes, vous aurez la joie de voir que ces derniers sont animés à l'aide de zooms 3D en temps réel. Ce que l'on ne voit pas sur les photos, c'est que ça va très vite !











En passant par ce "checkpoint", vous reprendrez de cet endroit si d'aventure vous perdiez la vie.

Grâce à son masque à oxygène (trouvé dans un coffre), Mr Nutz peut maintenant s'attaquer au monde sous-marin.

botter le croupion, l'heure est donc venue d'aller défier ces empêcheurs-de-grignoter-des-noisettes-en-rond sur leur propre terrain ! Une fois les cinq bases "nettoyées", vous aurez accès à la cité principale, très high-tech, qui représente le fief local des forces d'invasion. Il va sans dire que ces niveaux-là (un par monde) sont d'une difficulté particulièrement relevée.

VOILÀ LES PLATES-FORMES !

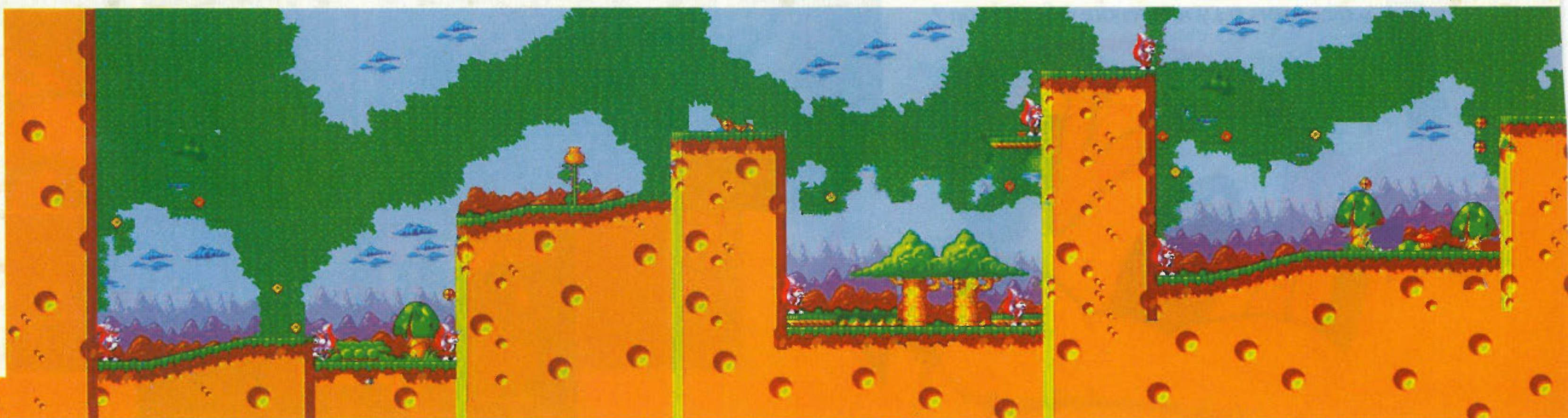
Ça y est, nous voilà dans le vif du sujet, les plates-formes font une entrée en fanfare. En effet, ces "bases" aliens sont en réalité des niveaux on ne peut plus classiques, avec leurs passages secrets, leurs bonus à récolter ainsi que des poulets à combattre. Ces derniers sont très nombreux, surtout dans les niveaux avancés, et ont une fâcheuse tendance à être intelligents, c'est-à-dire à vous foncer droit dessus ou vous tirer comme un lapin dès qu'ils vous aperçoivent. Certains poussent même le vice jusqu'à se travestir en buissons pour mieux se fondre dans le paysage et vous surprendre. Ne croyez pas pour autant que le bestiaire s'arrête aux seuls gallinacés, il y a également des piranhas, des guêpes géantes, des mitraillettes montées sur pattes (si!), et que sais-je encore, sans oublier les divers pics acérés, rochers qui dévalent les pentes et autres pièges anti-écureuil. Contrairement à la version SuperNES, Mr Nutz ne peut pas ici donner de coups de queue (n'insistez pas, je ne ferai pas de jeu de mot vaseux) à ses adversaires, mais il applique la bonne vieille méthode (qui a largement fait ses preuves depuis Super Mario Bros) du "je saute en l'air pour mieux te retomber dessus, les deux pieds dans la tronche", si je puis me permettre cette Seberie. Manoeuvre souvent délicate, lorsque l'on sait que la plupart de vos vis-à-vis peuvent voler. Heureusement, les tableaux recèlent une foule de bonus divers tels que des boucliers, champs de force, points de vie ou même une super pastille qui vous transforme illico presto en un feu follet bondissant et indestructible, de quoi faire du poulet rôti en moins de deux. Enfin, une fois que vous aurez trouvé les deux plumes magiques dissimulées sur la carte, votre petit rongeur se transforme aussitôt en un superbe écureuil volant. Attention, cela ne veut pas dire que vous pourrez aller n'importe où d'un coup d'aile, à votre guise. En fait, à l'instar des vrais écureuils volants, vous ne pourrez que planer gracieusement après avoir effectué un bond. Mais une fois dans les airs, il vous est possible de piquer brusquement vers le sol pour, tout aussi abruptement, redresser votre course. Grâce à cette méthode, vous pourrez gagner de l'altitude, mais soyez prévenus, ce n'est guère facile ! Avant d'assimiler la séquence de directions à imprimer au joystick pour réaliser une telle manoeuvre, il vous faudra passer un petit bout de temps à vous entraîner, durant lequel vous risquez, comme moi, de frôler la crise de nerfs ! En contrepartie, ce cap difficile passé, cela devient très rigolo. Malgré cette originalité notable, vous vous dites sûrement qu'il n'y a là, après tout, rien que de très classique, alors pourquoi un préambule à ce test aussi dithyrambique ? Ben, c'est que je vous ai gardé le meilleur pour la fin, mes agneaux, en l'occurrence la savoureuse, voire succulente réalisation de Mr Nutz.



Dans le monde souterrain, vous serez confronté à une foule de spectres, le tout sur une musique angoissante. Brrr !

LES CONSOLES S'EN PRENNENT PLEIN LA TRONCHE !

Elément primordial de tout jeu d'action qui se respecte, l'animation est tout simplement parfaite (et je pèse mes mots). Selon les niveaux, les décors ne comportent pas moins de cinq à dix scrollings horizontaux différentiels, en arrière-plan du scrolling principal, multidirectionnel quant à lui. Et pourtant, pas un seul de ces défilements, même le petit timide, là-bas, qui se cache au fond de l'écran, ne témoigne de la moindre saccade. Tout est d'une fluidité absolue, c'en est presque une honte. De plus, tout ce beau monde bouge à une vitesse sidérante, le soft gérant l'inertie, lorsque vous dévalez des pentes ou que vous avez pris suffisamment d'élan. On n'est vraiment plus très loin de Sonic et autres références en matière de ra-



pidité. C'est tellement grisant, qu'on a envie de parcourir les niveaux à toute berzingue, ce qui est bien évidemment complètement suicidaire, car à une telle vitesse, les réflexes d'un homme normalement constitué ne lui permettent plus du tout d'éviter les obstacles qui se dressent sur sa route. Frustrant ! Ajoutons que le sprite de Mr Nutz est extrêmement maniable et qu'il réagit à la moindre sollicitation du joystick avec une fidélité que lui envierait Pénélope (la femme d'Ulysse, pas Chantal Lauby dans le JTN). Mais ce n'est pas tout, car Mr Nutz nous réserve encore quelques surprises ! Au terme de chacun des mondes, avant de parvenir au traditionnel boss, le soft vous projette dans une séquence complètement différente, Mr Nutz y est vu en plein vol, de dos, et il doit parvenir jusqu'au gardien, en slalomant au milieu du décor qui défile en 3D, grâce à un effet de zoom appliqué sur les textures qui le recouvrent. Une fois encore, l'influence de l'univers "console" est bel et bien présent, impression encore renforcée lorsque l'on parvient au boss qui zoome lui aussi jusqu'à occuper l'écran dans sa quasi-totalité ! Et naturellement, ces deux phases allient elles aussi fluidité parfaite et extrême vélocité. C'est tout simplement la première fois que ces effets sont reproduits sur Amiga avec une telle perfection ! En ce qui concerne les graphismes, si le premier monde (la nature) n'est pas d'une beauté renversante, les choses s'arrangent nettement par la suite, dans une fourchette allant de "jolis" (souterrains) à carrément "superbes" (inca). Pour ce qui est de l'aspect sonore, il convient de dissocier musiques et bruitages, car si les seconds restent très sobres, les thèmes qui vous accompagnent tout au long de la partie sont très variés et assez réussis dans l'ensemble, tour à tour entraînants ou inquiétants. La conclusion s'impose donc d'elle-même, Mr Nutz s'impose sans contestation possible comme la nouvelle référence des jeux de plates-formes sur Amiga, voire des jeux de plates-formes tout court. Superfrog, Trolls, ou Oscar viennent subitement de prendre un sacré coup de vieux, relégués à des années-lumière du nouveau soft d'Ocean. La barre est désormais placée très haut, et il va falloir faire très fort pour supplanter Mr Nutz, foi de Pinky !

Pinky



Voilà l'entrée de la cité techno. Si elle n'est pas ouverte, c'est que vous avez oublié une base quelque part sur l'île.

INTERVIEW JAN GOECKEL PROGRAMMEUR MR NUTZ AMIGA

Joystick : Mr Nutz sur Amiga exploite de nombreuses techniques tout droit issues de l'univers consoles telles que des zooms ou rotations en temps réel. Etait-ce le but que vous vous étiez fixé ?

Jan Goeckel : En effet, il nous tenait à coeur de démontrer que l'Amiga est une machine potentiellement capable de rivaliser avec toutes les consoles actuellement sur le marché. Nous nous sommes donc fixé comme but de réaliser un jeu reprenant toutes ces caractéristiques afin d'en faire la preuve. Ce ne fut certes pas facile, car l'Amiga ne possède pas de coprocesseur dédié spécifiquement à ces routines, mais cela reste possible si l'on s'en donne la peine.

Joy : Comment se fait-il que les deux versions diffèrent autant sur le plan du scénario ?

JG : En réalité, lorsque nous avons développé ce logiciel, ce n'était pas dans l'optique de réaliser une adaptation de Mr Nutz, nous voulions seulement créer un jeu de plates-formes qui supplanterait tous ceux existant sur Amiga. Ce n'est que lors de l'ECTS de Londres 1993 que nous avons rencontré Ocean afin de leur proposer d'éditer le soft. A l'origine, le personnage principal se nommait Jemet !

Joy : Verra-t-on d'autres versions de ce Mr Nutz new-look ?

JG : Nous travaillons actuellement sur une version Megadrive qui devrait voir le jour d'ici deux à trois semaines, mais nous sommes prêts à l'adapter sur d'autres standards si le besoin s'en faisait sentir.

Joy : Même pas de version AGA en vue, sur CD32 ou A1200 ?

JG : Tout dépendra sans doute de l'accueil que réservera le public à Mr Nutz sur Amiga. En tout état de cause, la décision finale sera prise en accord avec Ocean.

Joy : Y aura-t-il un Mr Nutz 2 ?

JG : C'est effectivement prévu, nous devrions nous y atteler très bientôt.

Joy : Merci !



Chaque monde se clôture par une "techno-city", que vous devrez passer pour aller affronter son boss.

MR NUTZ

92%

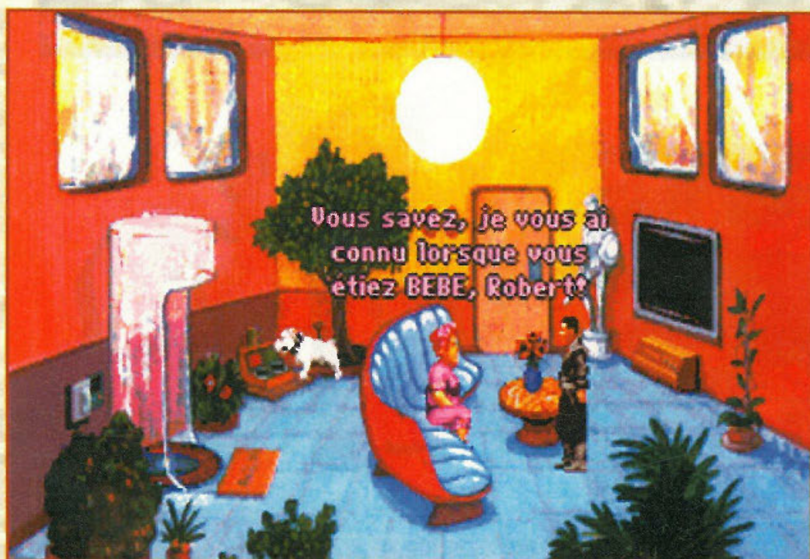
Pour son deuxième produit, Revolution Software frappe très fort, puisque Beneath A Steel Sky propose un scénario en béton armé et une réalisation somptueuse.



Gulp ! Il s'agit de ne pas faire de faux pas. Votre but, dans l'histoire, est d'arriver au niveau du sol, voire en dessous si vous en avez le courage. Admirez les graphismes au passage !



BENEATH a STEEL SKY



Pour glaner des informations, vous en êtes réduit à taper l'incruste chez cette vieille et insupportable bourgeoise. Grâce à elle, vous serez admis dans le très fermé Hot Club !

SUR PC • EDITEUR VIRGIN

Le scénario de Beneath A Steel Sky "sous un ciel de plomb" (même si steel veut dire acier), projette notre civilisation dans un futur pas très folichon. En effet, l'humanité en est arrivée à un tel point de confusion, que les gouvernements se sont écroulés, ne laissant derrière eux que cinq grosses villes indépendantes. Ces cités sont exclusivement composées d'immenses tours. La hiérarchie y est écrasante : plus vous habitez haut, plus votre condition sociale est basse. Le but de tout un chacun est donc de descendre les étages. Mais chaque individu se voit affublé d'un code qui, en plus de définir son statut, limite sa liberté de mouvement : un ouvrier ne pourra même pas prendre l'ascenseur pour descendre dans les quartiers riches !

IL ÉTAIT UNE FOIS...

Seules quelques tribus courageuses continuent de vivre "dehors", en totale harmonie avec la nature. C'est dans l'une d'entre elles que Robert Foster a grandi. Pourtant, les anciens du village se souviennent de l'avoir recueilli tout bébé, à proximité d'un appareil qui venait de s'écraser. Sa mère n'a pas survécu au crash.
Dans sa jeunesse, Robert a dérobé un robot qui, reprogrammé par ses soins, est devenu Joey, son meilleur ami.

GRAPHISME 18	BRUITAGE 15	MUSIQUE 15	ANIMATION 17	MANIABILITÉ 17	DURÉE DE VIE 16	ORIGINALITÉ 11

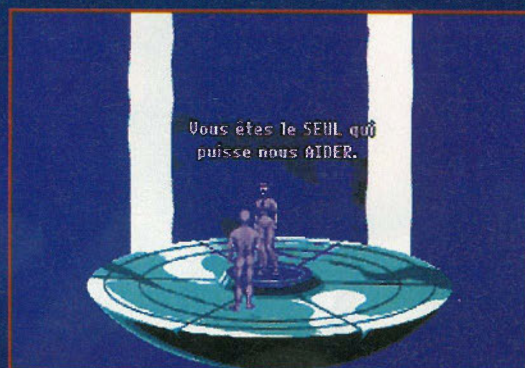
Un soir, alors qu'il était en train de discuter autour du feu avec le doyen, le ciel fut obscurci par une nuée d'hélicoptères. L'un d'eux se posa et débarqua des hommes en armes. Ces derniers firent savoir qu'ils venaient chercher le jeune rescapé, et qu'ils ne détruiraient pas le village s'il se livrait de lui-même. Pensant avant tout à la sécurité de ses proches, Robert démonta la carte mère de Joey, qu'il glissa dans sa poche, et il s'approcha des soldats. Comme l'hélico prenait de l'altitude, il vit les autres appareils larguer leurs bombes sur son village natal...
Mais Robert n'était pas au bout de ses surprises : alors qu'il survolait la ville, le pilote perdit, pour une raison inexplicable, le contrôle de l'hélico, qui vint s'écraser sur l'une des innombrables passerelles reliant les immenses tours entre elles. Profitant de l'occasion, Robert parvint à s'échapper et à se planquer.
C'est à ce moment-là que, par la magie du jeu vidéo, vous vous retrouvez dans la peau de Robert, avec pour seul but de sauver votre peau, et de comprendre le pourquoi du comment !...
De fil en aiguille, vous vous découvrirez une âme de libérateur, et votre aventure vous permettra peut-être de démanteler le pouvoir totalitaire qui rend cette ville si abominable !

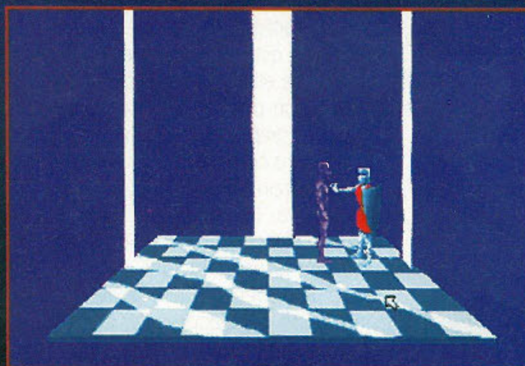
SIMULATION DE RÉALITÉ VIRTUELLE

A un moment donné du jeu, vous vous baladerez à l'intérieur de la mémoire de l'ordinateur régnant en maître sur ces lieux. Là, le jeu change complètement. Ce ne sont plus des objets que vous récupérerez, mais des fonctions (ouvrir, décompacter, examiner...), et vous devrez franchir des sortes de casse-têtes pour accéder aux informations les plus intéressantes. C'est ce qu'on appelle "une mise en abîme"... Il ne vous reste plus qu'à déjouer les protections logicielles et à pirater LINC, l'ordinateur despote !





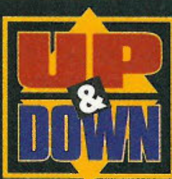






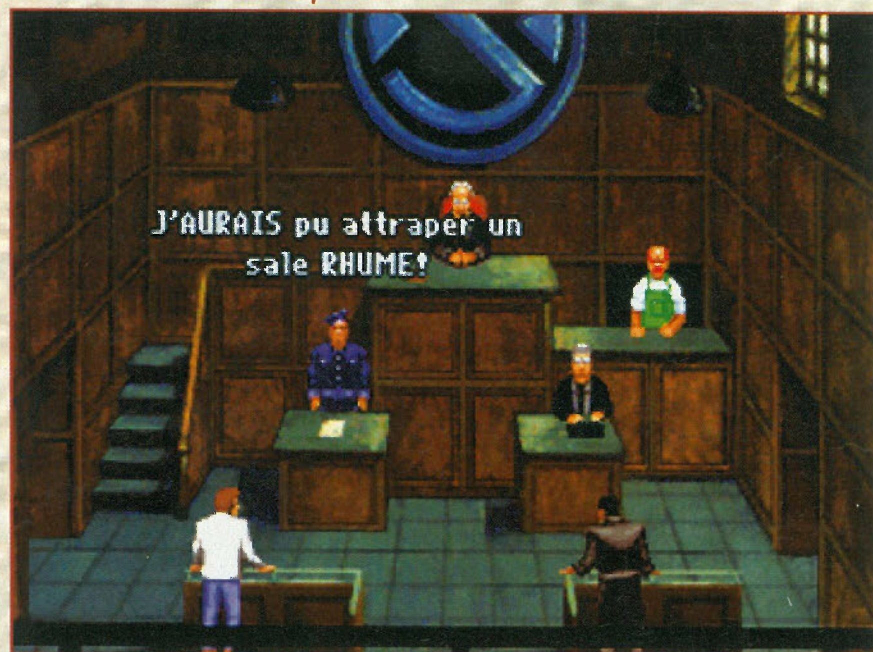
VOUS POUVEZ JETER VOTRE CLAVIER...

Pas mal, le scénario, n'est-ce pas ? Surtout que toute cette introduction vous est racontée dans une bande dessinée livrée avec le jeu, dont l'auteur n'est autre que Dave Gibbons, le génial dessinateur des Watchmen (dont l'histoire est un chef-d'œuvre, soit dit en passant), de Liberty, autres comics de grande qualité.
Comme vous l'aurez compris, Beneath A Steel Sky est un jeu d'aventure ambitieux, œuvre de la société Revolution Software, dont c'est seulement la seconde production. Au cours de votre long périple, vous serez confronté à nombre d'énigmes, qu'il sera impératif d'élucider pour progresser. Vous rencontrerez aussi un paquet de personnages, plus ou moins sympathiques.
Pour rendre le tout cohérent et intéressant, les concepteurs ont utillisés le système – Virtual Theater – se chargeant de la représentation du monde dans lequel vous évoluerez, et de l'interaction entre vous et celui-ci. Tout à fait dans le genre des interfaces employées



▲ Matez-moi un peu ces graphismes : c'est quand même vachement plus beau que des digitalisations, non ?
▲ Et je ne vous raconte même pas les animations : plus vraies que nature.
▲ Un scénario super intéressant, et avec, pour une fois, un vrai dénouement à la fin.
▲ Une interface assimilable par un nouveau-né : tout à la souris, et même pas une barre d'icônes à apprendre !
▼ La bande son fait figure de parent pauvre : vivement la version CD avec les voix digitalisées !
▼ Finalement, le jeu n'est ni très dur, ni très long à terminer.

La scène du tribunal est l'une des plus drôles du jeu : le juge d'instruction se prend pour le présentateur vedette du "Juste Prix", et confond justice et cadeaux bonus !



BENEATH a STEEL SKY

Interview de David Gibbons

par Derek Dela Fuente



La collaboration entre Revolution Software (dont on voit le big boss, Charles Cecil, à gauche) et Dave Gibbons (à droite, ah ha !) a été très fructueuse.



Quelles sont les principales différences entre la conception d'un jeu micro et celle d'une bande dessinée ? Avez-vous apprécié l'expérience ? Avez-vous changé votre façon de travailler ?

La principale différence entre créer une bande dessinée et un jeu, est que dans le premier cas, la progression "scénaristique" est entièrement contrôlée par l'écrivain/l'artiste, tandis que dans le second, elle est contrôlée par le joueur. Cela affecte aussi bien le type d'histoire que la façon dont elle est construite. En matière de graphismes, les décors du jeu sont limités à ceux où l'action a lieu et aux considératons techniques comme la perspective. Les dessins d'une bande dessinée s'apparentent à des prises de vue cinématographiques, tandis que ceux d'un jeu ressemblent davantage à la conception de décors. J'ai beaucoup apprécié cette expérience, qui a été très instructive et qui m'aidera probablement aussi bien sur les prochains jeux que sur mes prochaines bandes dessinées.

Pouvez-vous nous dire comment vous voyez Beneath A Steel Sky ?

Beneath A Steel Sky est une véritable intrigue de science-fiction, avec des touches comiques et fantastiques. Le jeu a été conçu après de longues discussions et un travail poussé de conception, dans plusieurs domaines créatifs. C'est une histoire passionnante avec des graphismes soignés, mais c'est avant tout un très bon jeu.

Graphiquement, quelle a été votre participation dans le travail de Bass ? Avez-vous utilisé Deluxe Paint et l'avez-vous trouvé facile à employer ?

Toute la production possède heureusement mon style graphique (ou alors cela signifierait que Revolution et Virgin m'auraient engagé pour rien !), mais à des degrés plus ou moins forts. Un graphiste appelé Les Pace a peint tous les décors que j'ai auparavant dessinés et qui ont été digitalisés. Revolution a ajouté de nombreuses animations vraiment somptueuses.

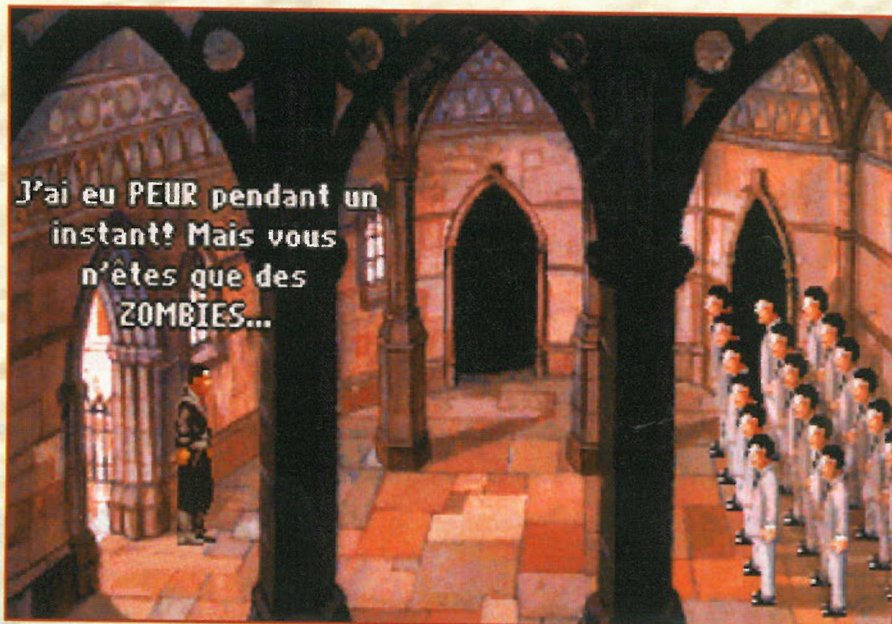
J'ai dessiné beaucoup de sprites avec Deluxe Paint. Certains ont été modifiés par Revolution qui en a ajouté d'autres. J'ai beaucoup aimé l'utilisation de l'ordinateur, c'est une expérience complètement différente de ma méthode et de mes outils de travail habituels. C'est un vrai défi de suggérer les détails faciaux d'un personnage dur 7 x 9 pixels ! Tout cela s'est fait bien sûr en équipe, mais je revendique malgré tout l'écriture et la conception de la bande dessinée du manuel !

Enfin, avez-vous vu ou joué à des jeux que vous avez appréciés plus particulièrement?

Mon fils monopolise l'ordinateur familial et la console Nintendo... Il est dix fois meilleur que moi ! Parmi les jeux favoris chez les Gibbons, il y a StreetFighter 2 Turbo, Super Mario All Stars et l'immense Elite 2 !



Plouf, le chien ! Grâce à un habile stratagème, vous avez réussi à le faire tomber dans le bassin. Profitez-en pour entrer dans la cathédrale.



Cette armée de zombies n'attend qu'une impulsion pour prendre la place des hommes, créatures vraiment trop compliquées à diriger quand on est un ordinateur !

dans les jeux de chez Sierra ou Lucas, par exemple, Beneath A Steel Sky est cependant plus simple d'emploi : tout se passe à la souris, et il n'y a même pas d'icônes d'actions (parler, prendre...). En baladant le curseur sur l'écran, le jeu vous indique les zones intéressantes. Un clic à gauche pour examiner, et un clic à droite pour agir (parler si c'est un perso, ouvrir si c'est une porte, prendre si c'est un objet...). Un inventaire de vos trouvailles apparaît dès que le curseur approche du haut de l'écran. De plus, tous les personnages se souviennent de ce que vous leur avez raconté, et vos possibilités de dialogue avec eux s'agrandissent au fur et à mesure que vous glanez des informations. Joey, votre compagnon électronique, prendra plusieurs formes au cours de l'aventure, et vous sera d'un grand secours...

SIMPLE D'EMPLOI, MAIS PAS SI FACILE !

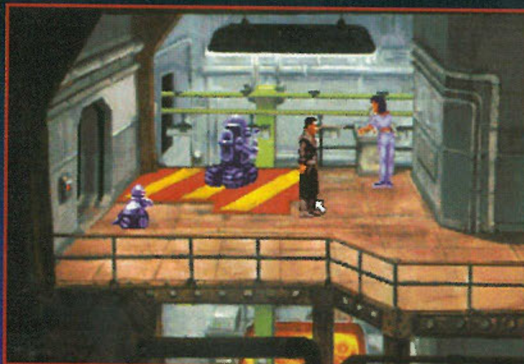
Mais n'allez pas croire que le jeu soit facile ! Les énigmes sont intéressantes et variées, les rencontres fréquentes, et les embûches nombreuses ! De plus, le scénario devient de plus en plus intéressant au fur et à mesure de votre compréhension de ces caractéristiques du jeu, et prend des proportions... gigantesques. La fin (que je ne vous dévoilerai évidemment pas) est vraiment bien "cogitée" aussi.
Même si le thème est plutôt sordide, l'humour est omniprésent, et de nombreuses petites trouvailles font que l'on ne s'ennuie jamais en jouant à Beneath A Steel Sky. Evidemment, tous les textes sont en bon français, ce qui le rend accessible à tous.

QUAND UN ROI DE LA BD SE MET AUX JEUX VIDÉO...

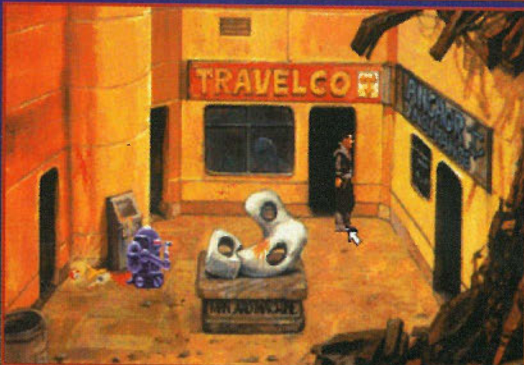
En ce qui concerne la réalisation, c'est du grand art. Grâce à la collaboration de Dave Gibbons, dont la renommée n'est plus à faire, les graphismes sont somptueux. L'univers que vous visiterez, s'il n'est pas immense, brille par sa cohérence et sa richesse. Les décors, par exemple, sont tout simplement magnifiques, et agrémentés de petites animations du plus bel effet. Les animations des personnages sont, elles aussi, particulièrement travaillées, puisque votre héros effectuera toujours de nouveaux mouvements et que les personnages secondaires ne sont pas bâclés, loin s'en faut ! Les protagonistes grossissent lorsqu'ils s'approchent du premier plan, et leurs mouvements sont décomposés en un nombre incalculable d'étapes. Côté bande son, je serai moins dithyrambique : les musiques, même si elles sont très variées, sont assez discrètes et monotones. Les bruitages, digitalisés bien sûr, auraient eux aussi gagné à être plus présents. M'enfin, on ne lui en tiendra pas grief.
Bref, vous l'aurez compris, j'ai été charmé par Beneath A Steel Sky. Rares sont les jeux à proposer des scénarios aussi bien ficelés, et un monde aussi vivant et cohérent. Les décors et les personnages sont vraiment visuellement superbes, ce qui ne gâte vraiment rien ! De plus, l'interface est maîtrisée en environ une minute, et s'avère par la suite d'une souplesse totale. Si vous aimez la SF, l'humour et l'aventure, foncez, vous ne le regretterez pas !

150









JOEY, VOTRE COMPAGNON ROBOTIQUE

Au cours de l'aventure, en fonction des carcasses que vous lui trouverez, votre copain Joey – dont vous détenez la carte-mère avec laquelle vous êtes parti – prendra plusieurs formes.

Robot-aspirateur.
Robot-soudeur.
Robot-docteur.
Droïde au bras cassé.

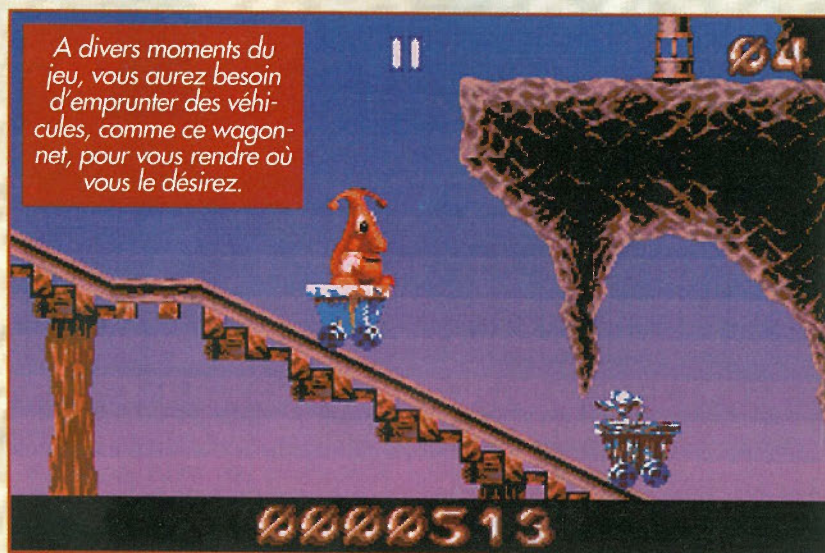
92%

TEST AMIGA

PUGGSY

Si vous aimez les plates-formes, Psygnosis vous propose de vivre les tribulations de Puggsy, extraterrestre naufragé sur la Terre. Dur, dur d'être un E.T !

SUR AMIGA 500 • EDITE



A divers moments du jeu, vous aurez besoin d'emprunter des véhicules, comme ce wagonnet, pour vous rendre où vous le désirez.

Il y a des petites économies qui finissent par coûter plus à celui qui les a réalisées qu'il ne le pensait ! Tenez, par exemple, lorsque Puggsy, habitant de la planète Dzeta II, décide de s'acheter un vaisseau spatial pour aller faire ses courses dans le système solaire voisin, il est regardant sur la dépense. Résultat, il se paie une vieille coque de noix d'occasion qui craque de partout, et ne tarde pas à le regretter. En effet, peu de temps après, alors qu'il se rend sur une planètre voisine, le vaisseau fatigué montre soudain tous les signes de l'agonie, et finit par s'écraser sur une île déserte, se brisant en mille morceaux. Attendez..., j'ai dit déserte ? Pas tant que ça, car elle comporte en réalité une nombreuse faune hétéroclite autant que loufoque, composée de perroquets et mouettes teigneux, de ratons laveurs peu hospitaliers, ou encore de dragons vindicatifs. Non seulement Puggsy va devoir courir partout pour retrouver les morceaux de son vaisseau afin de le rafistoler, mais en plus il devra faire face aux attaques de la ménagerie locale. Bien des tourments en perspective, en somme, heureusement que vous êtes là pour lui filer un coup de main, euh, de joystick, pardon.

ADRESSE ET ASTUCE SONT LES MAMMELLES DE PUGGSY

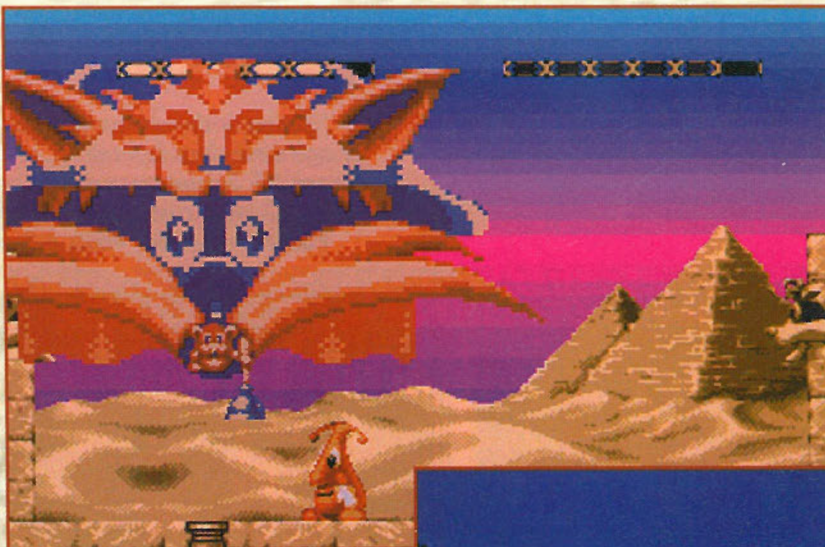
Car bien évidemment, c'est à vous qu'il va être demandé de guider ce sympathique personnage à la dégaine étrange, afin de le mener sans encombres durant plus de cinquante niveaux. C'est pas compliqué, vous allez voir, il vous suffit de mener Puggsy jusqu'à une statue représentant la sortie pour accéder au suivant. Simple, non ? En fait, non, pas tant que ça, car nombreux sont les terrestres (ben oui, comme le héros est un extraterrestre, on ne va pas parler d'"Aliens" pour ses ennemis !) présents pour lui mener la vie dure. Pour vous en débarrasser, deux solutions s'offrent à vous : leur sauter sur la tête, comme il est d'usage dans 99 % des jeux de plates-formes (à propos, on commence à en être un peu gavé, il faudrait voir à se renouveler un peu !), ou utiliser une arme ra-



Voici la carte qui représente les 17 mondes que vous allez devoir affronter. Bien entendu, chaque monde est subdivisé en plusieurs tableaux, ce qui, nous fait au total un nombre assez conséquent de défis à relever. Quand on sait qu'au bout d'un moment, les énigmes deviennent vraiment ardues, cela présage d'une très bonne durée de vie !

GRAPHISME 16 | BRUITAGE 12 | MUSIQUE 14 | ANIMATION 15 | MANIABILITÉ 12 | DURÉE DE VIE 16 | ORIGINALITÉ 15

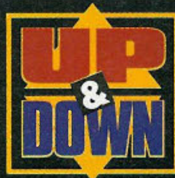




Selon une technique très à la mode en ce moment, le zoom, voir dans ce même numéro de Joystick, Mr Nutz, (le seul écureuil au mond qui se prend pour un hérisson bleu), le premier boss, qui n'a pas l'air trés content de vous voir, arrive sur vous à vive allure pour tenter de vous ajuster de ses caoutchoucs.

UR PSYGNOSIS

massée un peu plus tôt. Mais attention, il ne suffit pas de parcourir les niveaux en bondissant partout comme un kangourou pour en triompher, ça non, de nombreuses énigmes sont également présentes, afin d'accroître l'intérêt du soft. La grande majorité de ces pièges doit être résolue à l'aide d'"items" que Puggsy pourra trouver sur son passage. Ici, il s'agira d'empiler des objets les uns sur les autres pour vous permettre, en grimpant dessus, d'atteindre des endroits inaccessibles autrement. Ailleurs, il vous faudra trouver la clef d'un coffre recélant une pièce de monnaie à l'aide de laquelle vous mettrez en route un mécanisme infernal qui lui-même... enfin, vous voyez le genre. Si les premiers niveaux sont d'une simplicité déconcertante, très vite, vos petites cellules grises vont devoir fonctionner à plein rendement.



- ▲ Le maniement est assez original et permet d'entreprendre de nombreuses actions différentes.
- ▲ La tronche du personnage principal, sorte de grosse patate montée sur jambe, est amusante, ainsi que les animations dont il bénéficie.
- ▲ Le soft est très vaste et possède une longue durée de vie.
- ▼ Manifestement créé pour les consoles, Puggsy s'accomode mal du joy Amiga.
- ▼ Un système de contrôle guère ergonomique.
- ▼ Huit softs sur dix paraissant sur Amiga sont actuellement des jeux de plates-formes : cela commence à bien faire.

UN MANIEMENT INNOVATEUR MAIS PEU PRATIQUE

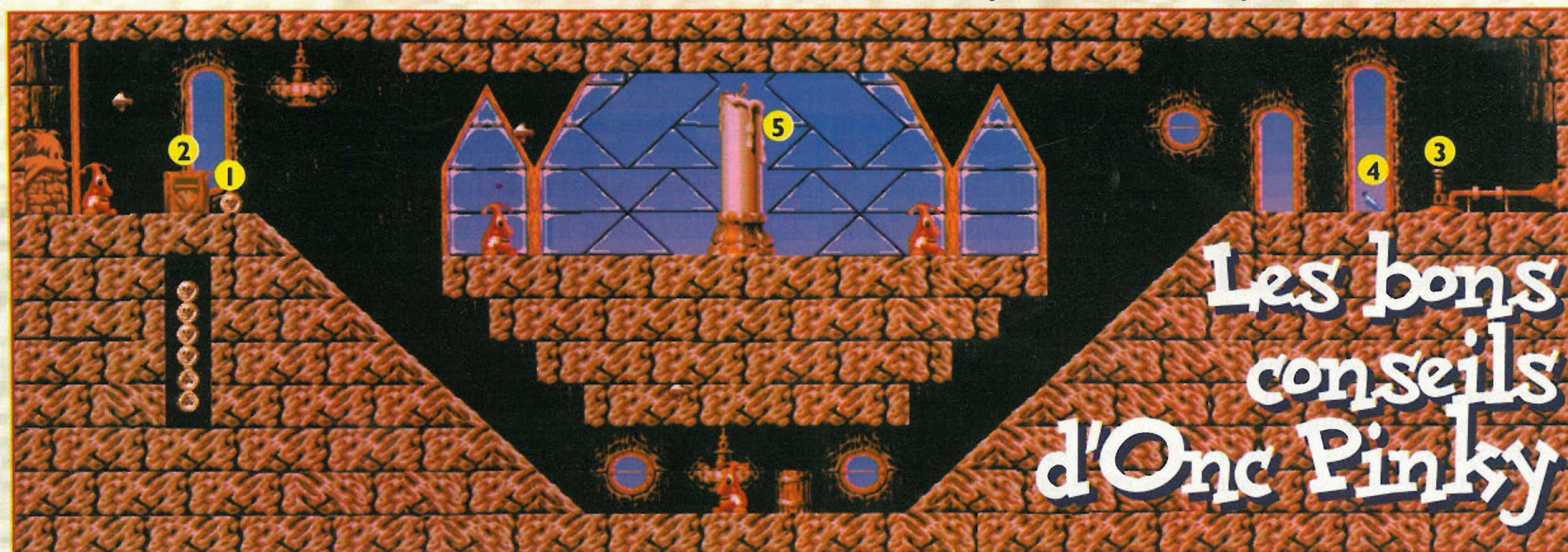
Pour vous saisir de ces fameux objets et les disposer où bon vous semble, Psygnosis a fait preuve d'une grande originalité avec un nouveau système pompeusement baptisé "Total Object Interaction". En effet, vous contrôlez les deux bras de Puggsy indépendamment du reste de son corps, et pouvez les lever au-dessus de sa tête ou les baisser indifféremment de sa position. Ça n'a l'air de rien comme ça, mais mine de rien, ça permet de faire beaucoup de choses comme de pouvoir ajuster un ennemi avec une arme ou lancer un "item" quelquonque avec une grande précision, par exemple. Malheureusement, la diversité des actions que vous pouvez entreprendre est trop grande pour un humble petit joystick à un seul malheureux bouton, comme ceux que l'on utilise sur Amiga. Tout de même, se déplacer à gauche ou à droite, sauter, mais aussi ramasser et jeter un objet, utiliser cet objet, baisser ou lever les bras, tout ça simultanément, ça fait beaucoup. Du coup, le maniement du personnage est complexe et comme le jeu nécessite par moment une extrême précision, Puggsy peut rapidement tourner à la crise de nerfs. Pour pallier à ce défaut, les concepteurs du logiciel ont prévu de gérer également les joypad Megadrive, afin de donner à l'action plus de confort. Bonne idée, mais pourquoi n'exploiter que deux des trois boutons de cette manette, alors que l'action "utilisez" un objet (comme pour tirer sur un ennemi lorsque l'on porte un pistolet) se fait par appui sur la barre d'espace ? Vous avez déjà es-



Pratique, Puggsy peut rester sous l'eau indéfiniment sans devoir remonter à la surface pour respirer. Pour peu que vous ayez trouvé un harpon, il devient la terreur des sept mers.

PUGGSY

Pour sortir de ce niveau, commencez par ramasser la pièce (1) et insérez-la dans la fente (2), ce qui aura pour effet d'allumer le bec bunsen (3). Saisissez-vous de la petite bougie (4) et allez l'allumer sur le bec. Revenez ensuite à la bougie géante (5) que vous allumez à l'aide de la petite. Voilà, le tour est joué, la sortie est ouverte !



sayé, vous, de faire ça avec un joypad entre les mains, avec le front (genre coup de boule dévastateur qui éclate votre clavier) ou les pieds (méthode qui mène au même résultat, mais a le mérite d'empuantir durablement les touches) ? Bref, la jouabilité laisse un peu à désirer, ce qui est fort préjudiciable à l'ensemble.

UNE RÉALISATION SANS FAILLE

C'est d'autant plus rageant, que la réalisation de Puggsy ne souffre, elle, pratiquement aucun reproche. Les graphismes sont très honnêtes et surtout variés (avec cinquante niveaux, il y a de quoi faire), les décors bénéficiant en arrière-plan d'un joli dégradé, et les sprites des personnages étant bien dessinés, dans un style "cartoon" pur sucre. Tout ce petit monde bouge de surcroît très bien, les mouvements de Puggsy étant bien décomposés et très fluides. Sur A1200, le scrolling multidirectionnel qui accompagne ces aventures n'est certes pas ultra rapide (attention, je n'ai pas dit qu'il était lent), mais il remplit sa tâche sans faire preuve de la moindre saccade. Par contre, si vous ne disposez que d'un "simple" A500, quelques ralentissements se font sentir lorsque beaucoup de sprites sont à l'écran, mais il n'y a rien là de franchement catastrophique non plus. Les sons sont un peu le parent pauvre de Puggsy, avec une musique sans grand intérêt et des bruitages succincts, mais rien, là non plus, de réellement répréhensible. Enfin, le jeu a l'avantage d'être très vaste, avec pas moins de 17 mondes différents, au sein desquels vous trouverez une centaine d'ennemis différents et une bonne quarantaine d'objets. Pas de problème quant à la durée de vie, donc, la variété des situations maintient éveillé l'intérêt du joueur. Si vous êtes suffisamment patient pour accepter d'investir le temps nécessaire à l'apprentissage du maniement de ce curieux bonhomme, Puggsy vous tiendra longtemps en haleine, malgré une jouabilité un peu déficiente.

Pinky

Enfin, j'ai réussi à mettre la main sur cette saloperie de clef, et le coffre délivre sous mes yeux émerveillés une superbe pièce de monnaie.





Pour grimper là-haut, il a fallu ramener tous ces tonneaux un à un afin de les superposer en escalier.



80%

GALE FORCE JEUX

13, avenue St. Michel
MC 98000 Monaco
TEL: 93.50.20.92
FAX: 93.50.45.26

REALITE VIRTUELLE		IMAGE DE SYNTHESE	
Virtus VR Windows (US)	1100F	Photo Morph Windows (US)	1300F
Virtus Walkthrough Win (US)	1700F	3D Studio V3 (US)	20000F

ATARI ST

3D Construction Kit 2	457
A320 USA	245
Another World	231
B17	238
Bart vs World	213
Carl Lewis Challenge	205
Chaos Engine	187
Civilization	231
Cool World	187
Dogfight	241
Dreamsland	213
Eric Cantona Striker	198
F1 Grand Prix	265
Fox Collection 2	276
Frontier - Elite 2	247
Goal	208
Goblins 2	236
Ishar 2 vf	235
Kingmaker	244
Legend of Valour	266
Lemmings 2	238
Magic Boy	215
Nicky Boom 2	243
Nigel Mansell	212
One Step Beyond	147
Robinsons Requiem vf	N.C.
Silent Service 2	182
Sleepwalker	191
Streetfighter 2	153
Super Cauldron	221
The Patrician vf	228
Zool	170

AMIGA/A1200

3D Construction Kit 2	455
A320 USA	229
Alfred Chicken	197
Alien 3	209
Alien Breed 2	208/243
Bart vs World	206
Battle Isle 93	211
Blastar	199
Blues Brothers Jukebox	234
Bodyblows Galactic	224/255
Brutal Sports Football	168
Bubba'n'Stix	N.C.
Burning Rubber (A1200)	195
Campaign 2	245
Canon Fodder	240
Carlos	227
Chuck Rock 2	183
Civilization	236
Combat Air Patrol	231
Combat Classics	231
Cool Spot	236
Cool World	173
Cyberpunks	N.C.
Darkmere	N.C.
Dennis	195/208
Desert Strike	205
Diggers (A1200)	228
Disposable Hero	188
Dogfight	226
Dune 2 vf	220
Elfmania	N.C.
F1 Grand Prix	226
Frontier Elite 2	223
Fun Radio 4	267
Fury of the Furries	209
Genasia	217
Globdule	219
Goal	218
Goblins 3	259
Gunship 2000	238
Guy Roux Manager	259
Hired Guns	236
Historyline vf	316
Ishar 2 vf	240/240
Jack the Ripper	N.C.
Jump	207
Jurassic Park	195/208
Kingmaker	234
Kings Quest 6	280
Krustys Fun House	208
Lemmings 2	212
Lords of Power	308
Lost Vikings	211
Lotus Trilogy	226
Magic Boy	180
Manchester United 2	N.C.
Maximum Overdrive	235
Monkey Island 2 vf	332
Mortal Combat	212
Mr Nutz	N.C.
Nicky Boom 2	227
Nigel Mansell	189/199
Nord & Sud	296
Olympic Marseille Football	195
One Step Beyond	138
Oscar	237/248
Premier Manager 2	196
Prime Mover	157
Rally	N.C.
Reach for the Skies	240
Robinsons Requiem vf	N.C.
Sim Earth vf	264
Sim Life vf (A1200)	264
Simon the Sorcerer	296/324
Sleepwalker	178/178
Soccer Kid	207
Stardust	169
Syndicate Data Disk	N.C.
Syndicate vf	212
Terminator 2	225
TFX	N.C.
The Patrician vf	218
The Settlers	308
Tornado	296
Troddlers	184
Turrican 3	195
Uridium 2	189
Wing Commander	293
Winter Olympics	216
Wiz'n'Liz	218
Wonder Dog	199
Yo Joe	205
Zool 2	191/191

AMIGA CD32

Alfred Chicken	212
Alien Breed Special Edition	149
Arabian Night	116
Bubble and Squeak	N.C.
Captive 2/Liberation	232
Castles 2	247
D Generation	186
Dangerous Streets	239
Deep Core	233
Denis	218
Donk	N.C.
Fireforce	252
James Pond 2	184
Jurassic Park	N.C.
Labyrinth of Time	186
Megarace	N.C.
Microcosm	341
Mine Arena	252
Morph	184
Nigel Mansell	237
Overkill & Lunar Command	212
Pinball Fantasy	220
Pirates Gold	204
Seek and Destroy	193
Sensible Soccer 92/93	181
Sleepwalker	216
TFX	N.C.
Trolls	215
Whales Voyage	233
Zool	215

PC

Aces of Pacific vf	293
Aces Over Europe vf	306
Action Pack (Microids)	273
Airbus USA	250
Alien Breed vf	219
Alone in the Dark 2 vf	346
Animation Workshop	837
Arena vf	N.C.
B 17	315
Battlechess 4000	247
Beneath a Steel Sky	N.C.
Betrayal at Krondor vf	281
Billard American	288
Bioforge	N.C.
Black Sect	213
Bloodnet	N.C.
Blues Brothers Juke Box	187
Body Blows	257
Bridge Omar Shariff Windows	328
Brutal Football	216
Burning Rubber	N.C.
Campaign 2	266
Cantona Striker	266
Chess Maniac	403
Chessmaster 4000 Turbo	N.C.
Civilization pour Windows	296
Combat Classics 2	247
Commanche	325
Complete Chess 2	N.C.
Cool Spot	N.C.
Curse of the Enchantia vf	259
Cyberrace vf	326
Dark Half	232
Dark Legends	N.C.
Darkmere	255
Darkseed vf	370
Darksun	319
Daughter of Serpents	255
Day of the Tentacle vf	317
Dune 2 vf	281
Dungeon Hack	305
Dungeon Master	251
Eye of the Beholder 3 vf	274
F-14 Fleet Cder	N.C.
F-15 Strike Eagle 3	313
F1 Grand Prix Microprose	283
Falcon 3.0 vf	296
Falcon 3.0 vf + Scenario 1	309
Fields of Glory vf	268
Fire & Ice	227
Flight Sim Toolkit Windows	412
Flight Simulator 5 (FR)	333
F Sim 5 - New York (FR)	257
F Sim 5 - Paris (FR)	257
F Sim 5 - San Fran (Fr)	257
Flight Simulator ATP	429
Fox Collection 3	287
Freddy Pharkas vf	224
Frontier Elite 2 vf	267
Gabriel Knight vf	291
Genesia vf	228
Goal	234
Goblins 3	215
Golf Microprose	307
Great Courts 2	255
Great Naval Battles	257
Guy Roux Manager vf	280
Harrier Jump Jet	295
Hired Guns	318
History Line vf	338
In Extremis	238
Inca	281
Inca 2 vf	254
Indy Car Racing	270
Innocent (until caught)	296
Ishar 2 vf	239
Jack the Ripper	N.C.
Jordan in Flight	255
Jump	185
Jurassic Park	248
Kasparov's Gambit	314
King Quest 6 vf	294
Krusty Fun House	260
Lands of Lore vf	285
Leisure Suit Larry 6 vf	291
Kyrandia 2 vf	N.C.
Litil Divil	255
Lords of Power vf	352
Magic Boy	191
Magic Candle 3	283
Master of Orion	N.C.
Might and Magic 4 vf	281
Might and Magic 5 vf	286
Mortal Kombat	228
Nicky Boom 2	229
Nord et Sud	332
Oscar	214
Pacific Strike	N.C.
Pinball Windows	238
Pirates Gold vf	288
Police Quest 4 vf	N.C.
Prehistorik 2	228
Prince of Persia 2	234
Privateer + Speech pack	332
Quest for Glory 3 vf	250
Rallye	295
Return to Zork	287
Robinson Requiem vf	N.C.
Robocop 3 3D	197
Sam & Max Hit the road vf	352
Shadow Caster	255
Sid Al's Toons	283
Silver Seed	137
Silverball	N.C.
Sim City 2000	N.C.
Sim Ant Windows	264
Sim Earth Windows	300
Simon the Sorcerer vf	338
Sleepwalker	199
Space Quest 5 vf	256
Street Fighter 2	197
Strike Commander	287
Stronghold vf	256
Stunt Island vf	362
Subwars 2050	267
Super Ski 3	N.C.
Super Tetris VGA	269
Syndicate vf	297
The Settlers	N.C.
Ultima 7 Part 2 Serpent Isle	255
Ultima 7 vf	268
Veil of Darkness vf	247
Ween Prophecy vf	247
Winter Olympics	222
Wizardry 7 vf	N.C.
X-Wing	314

PC CD

Alone in the Dark vf	347
Bat 2 Koshan Conspir vf - CD	347
Battle of Time - CD	270
Bioforge - CD	N.C.
Bloodnet - CD	N.C.
Castles 2 - CD	N.C.
Chess Maniac - CD	390
Chessmaster Pro MPC - CD	330
Commanche + miss. 1&2 - CD	386
Curse of Enchantia - CD	210
Cyberrace - CD	352
Darksun CD	303
Day of the Tentacle - CD vf	326
Dinosaure Adventure - CD	439
Dracula Unleashed - CD	341
Dune vf - CD	313
European Championship - CD	313
Eye of the Beholder 3 - CD	292
Fascination - CD	381
Freddy Pharkas - CD	314
Gabriel Knight - CD	304
Goblins 3 - CD	268
Golden 7 - CD	434
Inca 2 vf - CD	310
Inca vf - CD	385
Iron Helix - CD	274
Jack the Ripper - CD	N.C.
Jurassic Park vf - CD	283
King Quest 6 - CD	326
KGB Conspiracy - CD vf	347
Kyrandia - CD vf	339
Labyrinth of Time - CD	N.C.
Lands of Lore vf	N.C.
Lawnmower Man (Le Cobaye)	409
Lemmings Oh No - CD	197
Lost in Time 1 + 2 - CD	368
Mad Dog Mac Cree - CD	338
Man Enough - CD	343
Megarace - CD	N.C.
Microcosm - CD	344
Motor Stars - CD	402
Night Trap - CD	N.C.
Oscar - CD	259
Police Quest 4 - CD	N.C.
Rebel Assault - CD	338
Return to Zork - CD	276
Star War Chess - CD	343
Super Strike Commander - CD	343
TFX - CD	374
The 7th Guest - CD	472
The XI hour - CD	N.C.
Tornado - CD	N.C.
Wonderland - CD	296
World of Xeen - CD	328
World View - CD	294
Wrath of the Demon - CD	321

MULTIMEDIA PC

SoundBlaster 2	548.74
SoundBlaster Pro	796.06
SoundBlaster 16 Basic	1134.76
SoundBlaster 16 MCD	1413.82
SoundBlaster 16 ASP MCD	1660.40
VideoBlaster	2502.15
Pan CDROM Smpl vts+7G	1413.82
Pan CDROM Dble vts+7G +Reb Assault	2111.47
Pan CDROM Dble vts+SB16+ T.Acc+7G+Reb Asslt	3367.24

Prix modifiables sans preavis.

NOUS APPELER POUR NOTRE CATALOGUE.

GALE FORCE JEUX

13, avenue St. Michel, MC98000 MONACO

Tel: 93.50.20.92 Fax: 93.50.45.26

TITRES	QTE	PRIX	MONTANT
		Port	30
		Total	

(Tous les prix sont TTC. Port: colissimo 30Fr par commande.)

Nom: ....

Prenom: ....

Adresse: ....

Ville: ....

Code Postal: ....

Telephone: ....

Reglement: Cheque/Mandat/Carte Visa

Numero Visa: ....

Date Expir.: ....

Signature Obligatoire:



Le forgeron est votre ami. Contre quelques pièces d'or, il réparera vos armes. Rien ne vous empêche de faire du troc en lui revendant vos surplus d'armes.



Après Terminator Rampage rapidement éclipsé par Doom, Bethesda Softworks s'attaque au mythique Underworld avec Arena, le premier chapitre d'une série de jeux de rôles intitulée The Elder Scrolls : 400 cités à explorer, 2 500 objets magiques, 18 professions, des donjons et des sortilèges à gogo, il n'y a qu'un mot pour décrire ce jeu : GÉANT !

Au même titre que Dungeon Master il y a quelques années, Underworld est la nouvelle référence en matière de jeu de rôles. Avec un environnement en 3D mappée hyper-réaliste, il a révolutionné le concept des JDR, et depuis, tous les éditeurs s'efforcent de sortir leur "clone" de Underworld. Souvent copié, mais jamais égalé (souvenez-vous, même la gravité était gérée), Underworld I & II restent indétrônables. C'est au tour donc de Bethesda Softworks de tenter l'impossible avec The Elder Scrolls: Arena, le premier épisode d'une série de jeux de rôles tous basés sur le même moteur de jeu. D'emblée, une constatation s'impose : si sur un plan purement technique et visuel, Underworld reste supérieur, Arena détient le record des statistiques avec, tenez-vous bien, une aire de jeu de près de 10 millions de km2. Incroyable et pourtant vrai, Bethesda Sotworks a trouvé le moyen de cacher un monde entier dans notre PC !



ENFIN UN VRAI JEU DE ROLES

A deux exceptions près (Legend of Valour sur PC et Alternate Reality sur Apple IIc), tous les jeux de rôles sur ordinateur sont en fait des jeux d'aventure inspirés des jeux de rôles sur plateau. Je m'explique : il suffit que le personnage principal soit défini par des caractéristiques de JDR, fasse des combats et gagne de l'expérience pour que l'on parle

The Elder Scrolls ARENA

SUR PC • EDITEUR BETHESDA

GRAPHISME	BRUITAGE	MUSIQUE	ANIMATION	MANIABILITÉ	DURÉE DE VIE	ORIGINALITÉ
15	14	15	14	16	19	17

de jeu de rôles. Mais tous les vrais amateurs de jeux de rôles sur plateau vous le diront : rien ne remplace l'imagination et la liberté d'action, deux choses qui font cruellement défaut à leurs analogues sur ordinateur. Dans Underworld, par exemple, on se retrouve confiné dans un donjon souterrain et on "subit" l'histoire. L'aire de jeu est limitée dans l'espace, et il faut impérativement réaliser certaines actions pour aller plus loin dans l'aventure. C'est la même chose pour tous les autres jeux de rôles : tout l'intérêt réside alors dans le réalisme du soft et le plaisir de voir son personnage combattre et devenir de plus en plus puissant. Les vrais jeux de rôles, ce n'est pas ça. On crée un personnage, on entre dans un monde et ensuite on devrait pouvoir faire tout ce qui nous plaît (dans la limite de nos moyens, bien sûr). C'est dans cette optique qu'a été conçu The Elder Scrolls: Arena.







Le jour et la nuit

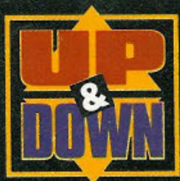
Dans The Elder Scrolls: Arena, le cycle du jour et de la nuit est simulé de manière fort réaliste. Il suffit de regarder les images pour s'en rendre compte. Le jour, on pose des questions, et la nuit on pille les maisons ou on fouille les donjons, pas l'inverse.

PAS DE SCÉNARIO, JUSTE UN FIL CONDUCTEUR

Pourtant, le jeu débute toujours selon le même scénario. Vous y jouez le rôle d'un apprenti aventurier témoin d'une machination diabolique : à force de ruse et de magie, Jagar Tharn le magicien guerrier de la cour, a réussi à prendre la place de l'Empereur. Sous son apparence, il dirige désormais d'une main de fer, les 400 cités du monde de Tamriel. Tous les témoins gênants ont été éliminés, et il ne reste plus que vous, pauvre hère jugé inoffensif qui croupit au fond d'une cellule. Mais fort heureusement, l'âme de Ria Silmane, la magicienne de la cour, va vous venir en aide par des rêves prémonitoires qui vous aideront à vous échapper. Vous voilà donc, jeune aventurier sans expérience, lâché dans le monde de Tamriel avec trois sous en poche, face au plus formidable des adversaires. Bienvenu dans la bataille, bienvenu dans l'arène ! Ce scénario n'est qu'un fil conducteur, rien ne vous empêche d'aller vivre les aventures les plus folles, sans vous soucier de Jagar Tharn. Le monde de Tamriel est vaste, il regorge de donjons abandonnés, de monstres à tuer, de missions à accomplir et il ne tient qu'à vous de les réaliser.

CRÉER SON PERSONNAGE

La création du personnage est particulièrement réussie dans Elder Scrolls : Arena. Pour vous aider à choisir la classe d'aventurier la plus adaptée à votre mentalité, l'ordinateur vous posera dix questions qui portent sur des situations de la vie courante au Moyen Age. Cependant, rien ne vous empêche de choisir arbitrairement parmi les 18 classes de personnages du jeu. En fait, il y a trois classes principales (guerrier, magicien, voleur) divisées en plusieurs sous-classes (chevalier, barde, sorcier, assassin...) qui correspondent soit à des variations de la classe principale, soit à des multi-classes (le barde, par exemple, peut jeter des sorts, crocheter des portes et se battre). Vous trouverez sûrement, parmi ce large éventail, la profession de vos rêves. Ensuite, il faudra choisir la race de votre personnage parmi les huit qui vous sont proposées. Chacune d'elles possède des avantages et des inconvénients, tout dépend de la profession que vous aurez choisie. Enfin, le dernier stade de création consiste à répartir les points dans les différentes statistiques. Ce sont elles qui déterminent les traits physiques et mentaux de votre personnage, mieux vaut les sélectionner avec soin.



▲ L'aire de jeu est gigantesque.
▲ Le système de création des sorts est un des plus performants du genre.
▲ Une grande variété de décors, d'objets et de personnages.
▼ L'animation est trop lente.
▼ Il faut un PC haut de gamme pour profiter pleinement du jeu.
▼ Les missions sont trop simplistes et l'interactivité limitée avec les habitants donne parfois lieu a des aberrations.



Qui dit "donjon" dit "trésor" et dans The Elder Scrolls: Arena, les trésors sont nombreux. Les donjons aussi, vous me direz !

The Elder Scrolls ARENA

LES VILLES DE TAMRIEL

Les villes jouent un rôle prépondérant dans Arena. Le jour, elles regorgent d'habitants, d'échopes et de magasins dans lesquels vous pourrez faire vos emplettes. Les nombreux forgerons sauront réparer vos armes, les guildes de magiciens se feront un plaisir de vous vendre des sortilèges ou des potions magiques, et enfin les tavernes seront indispensables pour les mercenaires en mal d'aventure ou les voyageurs fatigués. Chaque ville du monde de Tamriel (il y en a 400 !) représentent à elles seules une véritable aventure. En interrogeant les habitants, on trouve toujours quelques quêtes à accomplir, et bien sûr les voleurs seront ravis de pouvoir détrousser les honnêtes marchands. Si ça vous chante, vous pourrez forcer la porte de toutes les maisons, mais n'allez pas vous plaindre si la milice vous tombe dessus. Tout est permis tant que vous ne vous faites pas prendre (sauf les attaques de boulangerie. Dommage !). La nuit, mieux vaut ne pas sortir, à moins d'avoir fait connaissance avec la guilde des voleurs, ou bien attendez-vous à quelques surprises. Ce qu'il y a d'extraordinaire, c'est la diversité des habitants. Près des temples, on trouve des prêtres, dans les auberges des poivrots, et il y a même des clochards et des putes dans les rues. On a vraiment l'impression de se balader dans un monde vivant.

CAMPAGNES ET DONJONS

Mais pour vraiment connaître les frissons de l'aventure, il faudra vous risquer en dehors des villes, là où les monstres rôdent en liberté et où les donjons sont légion. En parlant avec les villageois, vous glanerez sûrement quelques indices pour dénicher un trésor, ou mieux, les princes des villes pourront vous envoyer en mission pour tuer une bête féroce ou un monstre légendaire. Quoi qu'il en soit, sachez que le monde de Tamriel n'est pas tendre, et quand la nuit tombe, il est préférable de trouver abri dans une auberge ou une église. Ne cherchez pas à vaincre à tout prix, en tout cas pas au début. Dans Arena, bien des monstres seront plus forts que vous, et face à une lich, un vampire ou un démon, le salut est dans la fuite. En théorie, il est possible d'aller d'une ville à l'autre "à pied", mais les distances sont si énormes que, selon le manuel, il faudrait 10 à 12 heures en temps réel pour y parvenir. Les programmeurs ont donc eu la bonne idée d'inclure une option "auto-travel" qui permet d'aller de ville en ville d'après la carte. Au moins, le joueur ne perdra-t-il pas son temps à errer à travers la campagne, pendant des journées entières.



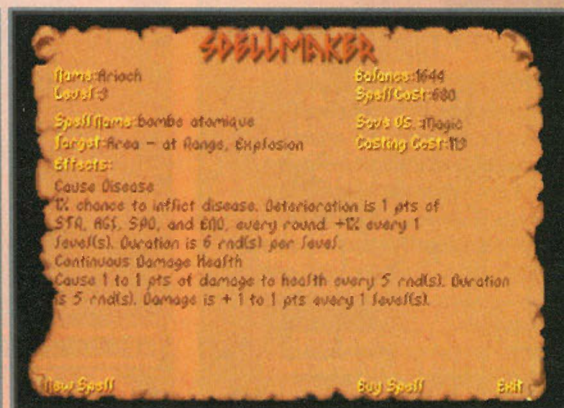
COMPARATIF: THE ELDER SCROLLS: ARENA CONTRE LEGEND OF VALOUR

Dans la série des jeux de rôles micro qui veulent ressembler aux jeux de rôles sur plateau, Arena n'est pas un précurseur. Déjà à son époque, Legend of Valour essayait de donner le plus de liberté possible au joueur, avec une aire de jeu très vaste, pas de scénario précis et surtout une grande interactivité avec les personnages contrôlés par l'ordinateur. Cependant, pour un coup d'essai, ce n'était pas un coup de maître, et Arena présente de nombreux avantages par rapport à Legend of Valour. La fenêtre de jeu est plus grande, les graphismes plus jolis et variés, les effets de lumières plus réalistes, bref LOV ne fait pas le poids. En terme de boxe, on pourrait dire qu'Arena est un poids lourd face au super-welter qu'est Legend of Valour.

Le système de magie

Le système de magie est particulièrement original. Pas de niveaux, mais seulement un potentiel magique qui augmente au fur et à mesure que le personnage monte de niveau. Selon son potentiel de destruction, un sortilège demande plus ou moins de points de magie pour être utilisé. Pour acquérir ces sorts, une seule solution : la guilde des magiciens. Les mages se feront un plaisir de vous vendre des sorts, ou mieux encore, de vous aider à créer vos propre sorts (moyennant finance, bien sûr). Cette partie du jeu est certainement la plus intéressante. On crée de A à Z les sorts (jusqu'au nom !), il y a plusieurs milliers de possibilités, c'est génial. Évidemment, plus un sort est puissant et plus il coûte cher et demande de l'énergie magique pour être lancé. Un magicien de bas niveau ne peut pas créer de bombe atomique, par exemple. Par contre, plus tard...





En bon aventurier, vous avez toujours une carte à portée de main. Très gentils, les citoyens inscriront dessus le nom de la plus proche auberge ou échope.



UN JEU GIGANTESQUE POUR LES PASSIONNÉS

Alors, bien sûr, on pourrait se dire qu'à force, The Elder Scrolls: Arena est un jeu lassant. C'est en partie vrai, car étant donné la multitude de situations prévues et le nombre de places à visiter, les scénaristes ne pouvaient pas peaufiner l'aspect aventure du jeu (il y a quand même 150 000 mots de texte). Les missions que vous aurez à accomplir restent primaires, mais qu'à cela ne tienne ! La sensation de liberté est tellement forte qu'on se croit réellement dans un monde vivant à part entière. On prend plaisir à se balader à travers les villes, à regarder le soleil se coucher ou encore à surprendre les voleurs en pleine nuit. Techniquement, The Elder Scrolls: Arena n'est pas à la hauteur de Underworld. Bien que l'interface de jeu soit pratique (et pour cause, on dirait celle d'Underworld sur bien des points), les décors sont trop pixelisés en plan rapproché et l'animation peu rapide. Heureusement, tous ces défauts sont aisément gommés par l'ampleur du monde à explorer. De plus, la bande sonore est particulièrement soignée, ce qui apporte une excellente ambiance au jeu. Bethesda Softworks a privilégié, dans la conception de son soft, la liberté du joueur : cela risque de dérouter ceux qui aiment bien être "encadrés", mais les autres, et j'en fais partie, seront enthousiastes. Le seul gros reproche que je pourrais faire à ce jeu, c'est sa gourmandise. Pour que l'animation soit suffisamment rapide, il faut bien un 486 à 33 Mhz, ce qui met hors-course pas mal de joueurs. Dans un sens c'est dommage, mais il fallait bien une machine aussi puissante pour faire marcher un jeu aussi gigantesque.

Marc Menier.

CHOISIS TA RACE !

















1/ LES NORDS

Habitués aux grands froids dans la province de Skyrim, on raconte que les Nords sont devenus insensibles à toute attaque basée sur le froid. Ce sont des maîtres d'armes hors-pairs, un excellent choix pour jouer un guerrier.

2/ LES KHAJIITS

Issus de la province de Elsweyr, les Khajiits sont hardis, intelligents et très agiles. Selon la légende, ils descendent d'une ancienne race de félins intelligents dont ils ont gardé les tatouages sur le visage. On trouve beaucoup de voleurs parmi cette race.

3/ LES REDGUARDS

Puissants et rapides, il n'y a qu'en Hammerfell qu'on rencontre de tels guerriers. Les Redguards sont capables de manier pratiquement n'importe quelle arme, ils reçoivent naturellement des bonus aux dégâts. Un bon choix pour devenir guerrier.

4/ LES BRETONS

Non, ce ne sont pas les habitants du Finistère. Les bretons sont liés d'une manière étrange à la magie et sont de formidables magiciens. Baignant dans la magie depuis leur tendre jeunesse, ils sont très résistants aux sortilèges.

5/ LES ARGONIANS

Dans les Black Marsh, les Argonians sont comme des poissons dans l'eau, on devrait plutôt dire des reptiles dans les marais. Cette race reptilienne est naturellement agile, nage bien et n'est pas étrangère aux pouvoirs occultes. De bons magiciens et voleurs.

6/ LES HAUTS ELFES

Réputés pour leur grande taille et leur peau dorée, les Hauts Elfes de la région de Summurset sont attirés par la magie comme le papillon l'est par la flamme. Ce sont de formidables magiciens naturellement immunisés à la paralysie.

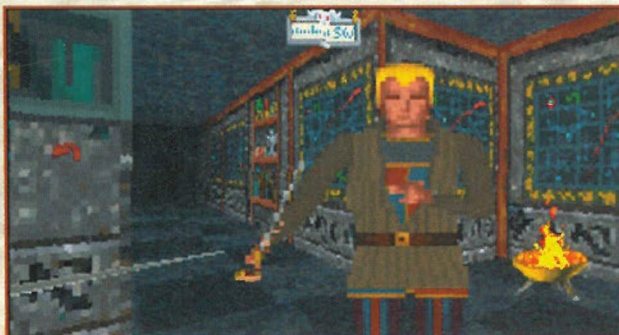
7/ LES ELFES DES BOIS

Dans la province de Valenwood, ils sont les maîtres. En totale communion avec la forêt, les elfes des bois sont des créatures équilibrées, sans faiblesses ni points forts. Ils peuvent pratiquer n'importe quelle profession avec une préférence pour la rapine.

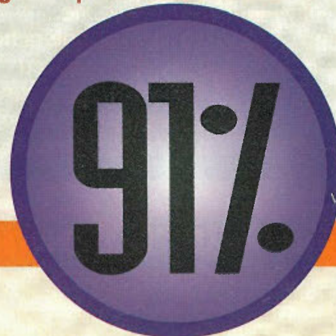
8/ LES ELFES NOIRS

Personne n'ose s'aventurer à Morrowind, la province des Elfes Noirs. Connus pour être extrêmement forts, rapides et intelligents, ces elfes sont des adversaires redoutables. Ils adorent associer les armes et la magie.





Les combats sont évidemment nombreux dans The Elder Scrolls: Arena et les monstres que vous allez affronter sont aussi très variés. Cela va du simple rat, jusqu'au vampire en passant par le capitaine de la garde qui cherche à vous tuer.



TEST AMIGA

WHALE'S VOYAGE

SUR AMIGA 1200 • EDITEUR FLAIR



A chaque escale, vous pouvez, si vous disposez de suffisamment de liquidités, équiper votre vaisseau pour le rendre plus performant.

Chaque planète possède son propre stock de marchandises sur lesquelles vous pourrez spéculer. Attention, les cours changent selon l'astre visité !



Petit à petit, l'Amiga 1200 fait son chemin, et de plus en plus de softs dédiés commencent à voir le jour. La CD32 n'y est certainement pas étrangère, comme en témoigne cette adaptation de Whale's Voyage sur A1200.

Flair Software est incontestablement l'un des éditeurs phares des Amiga 32bits. Oscar, Trolls ou encore 1869, tous sortis sur ce standard, démontrent bien tout l'intérêt que lui porte cet éditeur britannique. Avec Whale's Voyage, c'est un nouveau soft de qualité que l'on voit débarquer en mode AGA, nous ne pouvons donc que nous en féliciter.

UN SOFT TRES RICHE

Au risque de décevoir les Cousteau en herbe, écolos de tous poils et autres amateurs de fonds sous-marins, malgré son titre, Whale's Voyage (le voyage de la baleine) n'a strictement aucun rapport avec les sympathiques et gigantesques mammifères marins. La "baleine" est ici un vaisseau spatial, spécialisé dans le transport de marchandises d'une planète à une autre, qui vous est alloué en début de partie. Tout démarre comme dans un pur jeu de rôles, avec la création des personnages qui formeront votre équipage. Comme dans Megatraveller, vous commencez par choisir les deux parents de votre futur équipier, puis vous envoyez leur progéniture dans une école. Selon votre choix, qui doit être guidé par ses aptitudes propres, il suivra donc une formation scientifique, guerrière, de pilotage ou d'ingénierie. Pour résumer le scénario de Whale's Voyage exhaustivement, il faudrait largement cinq pages tant ce dernier est complet. En réalité, il emprunte à de nombreux jeux différents divers éléments pour ensuite les amalgamer.

COMMERCE...

Votre fonction première sera de faire du commerce avec les planètes qui composent le système solaire, en achetant des marchandises à bas prix pour revendre ailleurs, raflant au passage un substantiel bénéfice. Avec l'argent que vous gagnez au fil de vos transactions, vous pourrez améliorer votre vaisseau en acquérant des containers frigorifiques, de meilleures armes ou des réacteurs plus puissants. Là, c'est bien évidemment à Elite que l'on pense, d'autant qu'il est également possible de transporter des marchandises prohibées comme de la drogue, à l'instar de ce dernier.

ET EXPLORATION

Mais il y a plus encore ! En effet, lorsque vous êtes en orbite autour d'une planète, vous pouvez y débarquer vos hommes pour visiter le coin. C'est alors en face d'un soft à la Eye of the Beholder que l'on se trouve, en 3D, alors que vous déplacez vos hommes dans la ville. Il vous est possible de discuter ou de combattre avec les personnages que vous ne manquerez pas de rencontrer, comme dans un jeu de rôles classique.

Pour ce qui est de la réalisation de Whale's Voyage, le tableau n'est, hélas, plus aussi idyllique. Si les graphismes "fixes" (lors des transactions ou des briefings sur les planètes) sont assez jolis, ceux des phases 3D ne sont que moyens, et on cherche en vain la trace des 256 couleurs. En contrepartie, l'animation est très correcte, les déplacements case par case s'effectuant très rapidement. Les bruitages, eux, ne sont pas très nombreux mais assez réussis ; ils marquent certaines de vos actions. Au final, voilà donc un jeu qui n'est pas époustouflant techniquement, mais qui jouit, par contre, d'une exceptionnelle profondeur ainsi que d'une immense durée de vie. Une réussite, en somme.

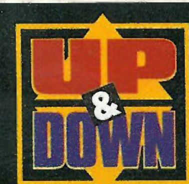
Pinky



Une fois téléporté sur le sol d'une planète, vous arpentez les rues de la ville, représentées en 3D, et vous pourrez faire des rencontres, bonnes ou mauvaises.



Avant de vous rendre sur une autre planète, pensez à consulter le briefing dont vous disposez pour chacune d'entre elles. Avec l'habitude, vous saurez bientôt comment réaliser facilement de juteuses affaires.

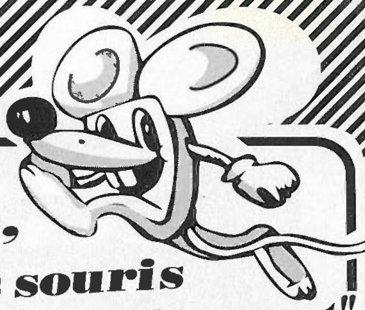


▲ Une très longue durée de vie.
▲ Une richesse peu commune.
▼ Pourquoi les graphismes ne sont-ils pas en 256 couleurs ?



GRAPHISME 14 | BRUITAGE 15 | MUSIQUE 16 | ANIMATION 16 | MANIABILITÉ 16 | DURÉE DE VIE 17 | ORIGINALITÉ 17

JESSICO



Nous tenons à votre disposition plus de 1000 autres références. Contactez-nous

"Quand les prix sont si bas, les souris dansent"

JEUX PC

JEUX PC	Prix
ACES OVER EUROPE	279
AIRBUS A320 USA	259
AIR FORCE COMMANDER	319
AWARD WINNERS 2	NC
BATTLE OF TIMES	259
BENEATH A STELL SKY	NC
BODY BLOWS	259
BURNING RUBBER	259
CAMPAIGN 2	249
CANON FODDER	NC
CARLOS	269
CESAR PALACE	139
CHUCK YEAGGER	159
CIVILISATION WINDOWS	279
COMMANCHE + MISSION 1	359
COMBAT CLASSICS 2	209
COMPANIONS OF XANTH	299
CYBER RACE	319
DAY OF TENTACLE	299
DARKMERE	NC
DELTA 5	NC
DOGFIGHT	229
DRACULA	299
DREAMLANDS	209
DUNGEON HACK	309
ELITE 2	269
EYE OF BEHOLDER 3	299
EXCELLENT GAMES	299
F14 FLEET COMMANDER	NC
F15 STRIKE EAGLE 2	159
F15 STRIKE EAGLE 3	269
FIELDS OF GLORY	279
FANTAZY EMPIRE	299
FAT MAN	169
FIRE AND ICE	219
FLASHBACK	219
FLIGHT SIM 5 VF	339
SCEN FS5 NEW YORK	199
SCEN FS5 PARIS	199
SCEN FS5 SAN FRANCISCO	199
FLIGHT SIM TOOLKIT	399
FOX COLLECTION 3	279
FUN RADIO 4	309
FREDDY PARKHAS	259
FURY OF THE FURIES	229
GABRIEL KNIGHT VF	249
GENESIA	219
GOAL	259
GOBBLINS 3	229
GREAT NAVAL BATT. 2	NC
HARRIER + TASK FORCE	289
HIRED GUNS	299
IN EXTREMIS	259
INCA 2	269
INDY CAR	269
INNOCENT	329
JACK THE RIPPER	NC
JURASSIC PARK	229
KINGMAKER	239
KIRANDIA 2	339
LANDS OF LORE	279
LAMBORGHINI	NC
LEISURE SUIT LARRY6	279
LEMMINGS 2	259
LEMMINGS XMAS	89
LITIL DIVIL	269
LORDS OF POWER	359
MASTER OF ORION	289
MIGHT AND MAGIC5 VF	279
MORTAL KOMBAT	219
NHL HOCKEY	279
NORD ET SUD	349
OSCAR	219
PLAYBOY DATE BOOK	NC
PINBALL FANTAISIES	NC
PIRATES	129
PIRATES GOLD	299
POLICE QUEST4	279
PREMIER MANAGER 2	239
PRINCE OF PERSIA 2	229
PRIVATER + SAP	359
QUEST FOR GLORY4	279
RALLY GT	289
RED CRYSTAL	NC
RISE OF THE ROBOTS	NC
ROBIN HOOD	159
ROBINSON REQUIEM	NC
RYDER CUP GOLF	209
SABRE TEAM	NC
SAM & MAX VF	319
SHADOW CASTER	279
SILVERBALL	219
SIM CITY 2000	NC
SIMON THE SORCERER	329
SPACE HULK	279
SPACE LEGENDS	239
STARLORD	319
STAR TREK 2	339
STAR WAR CHESS	339
STREETFIGHTER 2	139
STRIKE COMMANDER	289
STRIKE QUAD	309
STRONGHOLD VF	259
SUBWAR 2050	259
SUPER SKI 2	129
SYNDICATE	289
SYNDICATE DATA DISK	139
TERMINATOR RAMPAGE	279
THEATRE OF DEATH	NC
THE SETTLERS	NC
TFX	299
ULTIMA 7 PART2	309
ULTIMA 8	349
UMS COMPILATION	369
WING COMMANDER	169
WING COMMANDER ACADEMY	229
WING COMM.2 + DATA 1&2	179
WINTER OLYMPICS	239
WIZARDRY7	329
X WING	349
X WING + DATA 1+2	669

JEUX AG - ST

JEUX AG - ST	ST	AG
ALIEN BREED 2		229
AIRBUS A320		229
APOCALYPSE		229
ASSASSIN SPEC. EDITION		119
AWARDS WINNER 2		NC
B17	229	229
BATTLE OF TIMES		229
BATTLE TOADS		239
BART VS WORLD	209	209
BENEATH A STEEL SKY		NC
BLACK SECT	199	229
BLUE & THE GREY		NC
BLUES BROTHERS JUKE BOX		269
BODYBLOWS GALACTIC		189
BODY BLOWS GALACTIC A1200		249
BRIAN THE LION		NC
BRUTAL SPORT FOOT	NC	169
BUBBA & STICKS		189
CAMPAIGN 2		239
CANNON FODDER	239	239
CARLOS	259	259
CHAOS ENGINE	179	169
CHAOS ENGINE A1200		189
CIVILISATION	219	229
CIVILISATION A1200		289
COMBAT AIR PATROL		219
COMBAT CLASSICS2	NC	269
COOL SPOT		229
CYBERPUNK		179
DARKMERE	NC	259
DISPOSABLE HEROES	NC	169
DRACULA		NC
DREAMSLAND	199	219
DUNE 2		229
ELFMANIA		NC
ELITE 2	239	239
EXCELLENT GAMES		269
F15 STRIKE EAGLE 2		159
F117A	NC	219
FLASHBACK		199
FOX COLLECTION 2	279	279
FOX COLLECTION 3	279	279
FUN RADIO 4	269	269
FURY OF THE FURIES	NC	209
GENESIA	219	219
GLOBDULE	NC	229
GOAL	209	209
GOBBLINS 3	269	269
GUNSHIP		129
HIRED GUNS		219
HOOK		139
NNOCENT		239
ISHAR 2	209	209
JACK THE RIPPER		NC
JURASSIC PARK		189
JURASSIC PARK A1200		199
KING MAKER	NC	229
KING QUEST6		259
KIT VICIOUS		NC
KRUSTY FUN HOUSE		209
LAMBORGHINI		269
LEGACY OF SORASIL		249
LEGEND OF VALOUR	259	259
LEMMINGS XMAS		99
LINKS CHALLENGE		159
LORDS OF POWER		309
LOTUS TRILOGY		219
MAGIC BOY	209	209
MAGIC CASTLE		NC
MAELSTROM		289
MISTER NUTS		NC
MONKEY ISLAND 2		339
MORTAL KOMBAT		229
OM SUPER FOOT		189
OSCAR		219
PERIH ELION		NC
PINBALL SPECIAL EDITION		229
PIRATES	129	129
PREMIER MGR 2		189
PUGGSY		NC
RABBIT ALWAYS RUN		269
RALLY GT		NC
ROBINSON REQUIEM		NC
RYDER CUP GOLF		199
SECOND SAMURAI		279
SIMON THE SORCERER		299
SIMON THE SORCERER A1200		329
SOCCER KID		219
SPACE HULK		219
SPACE LEGENDS		259
STAR TREK 25TH ANNIV A1200		299
STREET FIGHTER 2	129	129
SUPER LEAGUE MANAGER		229
SYNDICATE		219
TFX A1200		259
THE PATRICIAN	209	209
THE SETTLERS		299
THEATRE OF DEATH		229
TORNADO		299
TURRICAN 3		199
TWILLIGHT 2000		289
UMS COMPILATION		NC
URIDIUM 2		189
WING COMMANDER A1200		NC
WING COMMANDER		239
WINTER OLYPICS		NC
WIZ AND LIZ		269
WONDER DOG		189
YO JOE		199
ZOOL	159	
ZOOL2		179

CD-ROM

CD-ROM	Prix
LECTEUR DOUBLE VITESSE	1550
ADIBOU EDUC.	309
ALONE IN THE DARK	339
BATTLE CHESS	359
BENEATH A STEEL SKY	459
BLOOD NET	NC
CASTLE 2	389
CHESS MASTER PRO	289
CONSPIRACY, KGB	359
CRITICAL PATH	409
CYBERRACE	349
DARK SUN	309
DEMONS GATE	299
DIGITAL LOVE	NC
DRACULA	NC
DRAGON'S FAIR	NC
DUNE	349
DUNGEON HACK	359
GABRIEL KNIGHT	319
GOBBLINS3	289
EYE OF THE BEHOLDER TRIL.	339
FANTAISIE EMPIRE	359
INCA 2	319
INSTRUMENT DE MUSIC	459
IRON HELIX	249
JACK THE RIPPER	NC
JOURNEY MAN	439
KINGS TABLE	299
KYRANDIA	359
LABYRINTH OF TIME	289
LANDS OF LORE	399
LAURA BOW2	279
LAWNMOVER MAN (COBBAYE)	339
LEISURE SUIT LARRY6	449
LEMMINGS OH NO	289
LORD OF RINGS	349
LOST IN TIME	389
MEGA RACE	329
OSCAR	239
POLICE QUEST 4	399
REBEL ASSAULT	339
RETURN OF THE PHANTOM	399
RETURN TO ZORK	339
RISE OF THE ROBOTS	519
SAM & MAX	NC
SECRET WEAPON OF LUFT	329
SHADOW CSATER	NC
SPORT BEST	389
STAR TREK 25TH ANNIVERS.	449
STARWAR CHESS	369
SUPER STRIKE COMMANDER	329
TFX	379
THE PATRICIAN	369
WINTER OLYMPICS	289
WOLF PACK	NC
WORLD OF XEEN	329

AMIGA CD 32

AMIGA CD 32	Prix
CONSOLE CD32 +2JEUX	2400
CONSOLE CD32 +4JEUX	2700
ALFRED CHICKEN	189
ALIEN BREAD	149
AMERICAN FOOTBALL	249
ARABIAN NIGHTS	109
BRUTAL SPORT FOOT	249
BUBBLE+SQUEAK	259
CAPTIVE 2	259
CASTLE 2	249
CHAOS ENGINE	229
COMPOSER QUEST	299
DANGEROUS STREET	209
DEEP CORE	219
DEFENDER OF CROWN	269
DEGENERATION	179
DENIS	199
DONK SPEC. EDIT.	269
EUROPEAN CHAMPION	249
F17 CHALLENGE	159
FIRE FORCE	229
FRONTIER ELITE 2	239
GENESIS	249
HUMANS 1&2	239
INTER OPEN GOLF	259
JAMES POND 2	189
JURASSIC PARK	259
LABYRINTH OF TIME	169
LEGACY OF SORASIL	219
LOTUS TURBO TRILOGY	229
MORPH	179
NIGEL MANSELL	219
OVERKILL - LUNAR C	209
PINBALL FANTASY	209
PIRATES GOLD	199
PROJECT X	149
QWACK	149
RYDER CUP GOLF	229
SEEK & DESTROY	189
SENSIBLE SOCCER	169
SLEEPWALKER	219
SUMMER OLYMPICS	209
SURF NINJAS	249
TFX	299
TROLLS	209
URIDIUM 2	229
UTOPIA 2	269
WHALES VOYAGE	219
ZOOL	209

SUPER PROMO

* MICROCOSM	CD32 299	CDROM 319
* Carte Full Motion Video FMV CD32		1650
* Souris Compatible CD32 ou Joypad		199
* Pack Amiga		250 (au lieu de 570)

(MultiPaint, Print Studio2, Arena 2000, Bien Débuter A500+/A600)

* Filtre Ecran 14' Verre	569

Anti Statique, Anti Radiation, Anti Reflet

* Pack Pro Audio Spectrum 16	949

Pro Audio 16, Dynausore, Enceintes Zx55

ACTION REPLAY PC

- VIES INFINIES AUTOMATIQUES
- GELER, SAUVEGARDER, REPRENDRE LE JEU
- SAISIE D'IMAGES FORMAT PCX
- CHOISIR LES COULEURS, RALENTIR LE JEU
- SAUVEGARDE MEMOIRE VERS DISK
- COMMANDES DOS: DIR, FORMAT, SAVE
- SCANNER DE VIRUS

INCROYABLE

* PC & Compatibles	529
Mais Aussi * AG 500/500+/1000	499
* AG 2000	599

ACCESSOIRES AG - ST

ACCESSOIRES AG - ST	Prix
MODEM A1200/2000/4000	869
CRAYON OPTIQUE A500/+	299
KONIX SPEEDKING	89
KONIX SPEEDKING AUTO.	99
KONIX NAVIGATOR	109
MANTA RAY	99
QUICKJOY SUPERBOARD	129
QUICKJOY MEGASTAR	219
QUICKJOY TOPSTAR	199
QUICKJOY 6 JETFIGHTER	99
DISK NETTOYAGE 3".5	39
VIDI AMIGA 12RT	1690
VIDI AMIGA 24RT	2790
SOURIS GENIUS	199
CABLE PERITEL	119
DOUBLEUR BUS DISC DUR / MK3159	
ALIMENTATIONA600/500/500+	389
EXTEN. 1MO A500+	399
EXTEN. 1MO A600 + HORL.	499
EXTEN. 512K A500.	249
EXTEN. 512K + HORL A500	299
EXTEN. 1.5 MO + HORL A500	899
SWITCH SOURIS/JOYSTICK	199
ADAPT.4 JOYSTICKS	75
LECTEUR INTERNE A500	490
LECTEUR EXTERNE 3.50"	615
INTERFACE MIDI 3+1 AG	199
ETIQUETTES 3.50" LES 100	30
BOITIER JSY100 =100X3.50"	59
MICRO KIT NETTOYAGE	99
BOITIER POSSO 75 DSK	99
BOITIER POSSO 150 DSK	139
TAPIS SOURIS	39

DIGITAL VIDEO FMV

FILMS

FILMS	Prix
BLACK RAIN V.O.	179
STAR TREK 6 V.O.	179
TOP GUN V.F.	179
LES NUITS FAUVES V.F.	179
OCTOBRE ROUGE V.O.	NC
PATRIOT GAME V.O.	NC

CONCERTS

CONCERTS	Prix
BRIAN ADAMS	139
BON JOVI KEEP THE FAITH	149
A. LLOYD VEBBER	139
ERIC CLAPTON	NC
TINA TURNUR RIO 88	NC
STING 10 SUMMONER'S TALES	NC

UTILITAIRES AG - ST

UTILITAIRES AG - ST	ST	AG
BUDGET FAMILLE	199	199
COMPTE CHEQUE	249	249
COPIEUR A2000 SYNC. EXPRESS399		
COPIEUR SYNC. EXPRESS		299
HOME MUSIC KIT		499
HOME OFFICE DELUXE		599
KINDWORDS 3.0		439
MAXIPLAN PLUS 4.0		399
PAINTER 3D		589
AMOS 3D		349
EASY AMOS		429
AMOS PRO 1.1		599
DELUXE PAINT IV V4.0		695
DELUXE MUSIC V2.0		785

UTILITAIRES PC

UTILITAIRES PC	Prix
HOROSCOPE CHINOIS WIND	99
BECKER PAGE 4	995
CIEL DOS ou WINDOWS	969
DEMO MAKER	149
QEMM 7.0	1079
LA BIBLE PC + disk	440
LIVRE MULTIMEDIA+CDROM	295
NORTON COMMANDER 3.0	999
NORTON SPEEDCACHE	699
STACKER 3.1 DOS	559
STACKER 3.1	939

IMPRIMANTES & DIVERS

IMPRIMANTES & DIVERS	Prix
CANON BJ200	2450
STAR LC100	1490
CARTOUCHE BJ 200	199
RUBAN CITIZEN 120D	59
RUBAN DMP 200/......../3160	59
RUBAN STAR LC10 COULEUR	99
RUBAN STAR N&B	59
DRIVER STAR LC10/LC200	249
SUPPORT MONITEUR 14"	139
BOITIER BD 103L 100X3.5"	79
ETIQUETTES 3.5"x100	30

ACCESSOIRES PC

ACCESSOIRES PC	Prix
H.P. SOUNDMATE 1	159
JOYPAD QF5	119
JOYSTICK TOPSTAR	259
JOYSTICK COMMANDER	229
SOUNDBLASTER 2.0 Deluxe	569
SOUNDBLASTER PRO Deluxe	809
SOUNDBLASTER 16 ASP MCD	1689
SOURIS PC 3 boutons + tapis	119

REF.	PAR 10	PAR 20	PAR 50
3" 1/2DF HD Préformatées DOS (PC)	69 F	130 F	300 F
3" 1/2 DF DD Pour ST, AG & PC	65 F	120 F	275 F

Commandez par :

☎ **93.97.22.00** * MINITEL **3615 JESSICO**

JESSICO - BP693 - 06012 NICE CEDEX 1

TITRES (garantie échange immédiat)	Qte	Prix	Montant
		S/TOTAL	
		PORT	30
		TOTAL	

PORT : LOGICIEL JEUX 30 F
IMPRIMANTES + CONSOLES 60 F
UTILITAIRES + ACCESSOIRES 30 F
ORDINATEUR 100 F
DOM TOM + ETRANGER 60 F
ETRANGER, PAIEMENT: MANDAT INTERNATIONAL ou CARTE BANCAIRE

Expédition : Collissimo & Recommandé

❑ Je joins un chèque ou mandat lettre
❑ Je paie à réception au facteur + 35 F 2/03
❑ Je paie par carte bleue et je complète les 2 lignes ci-dessous

carte bleue CB

date d'expiration ....

NOM .... PRENOM ....

N° ET RUE ....

VILLE .... CODE POSTAL

SIGNATURE OBLIGATOIRE

FAX : 93.97.07.00

votre ordinateur :

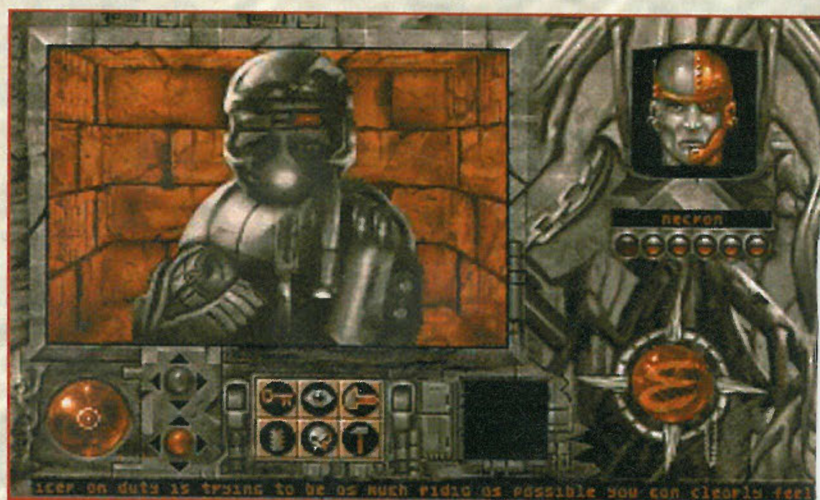
votre téléphone :

Prix Modifiables Sans Préavis, Dans La Limite des Stocks Disponibles

PERIHEL

Après Hired Guns, Psygnosis réalise à nouveau un jeu de rôles futuriste : Perihelion. Des graphismes étonnants, des règles de jeu complexes, une histoire intéressante, ce jeu est vraiment destiné aux amateurs éclairés.

SUR AMIGA 500 • EDITEUR



La cité de Watchtower est surveillée par des gardes lourdement armés. Pourtant, à un moment du jeu il faudra combattre des renégats. Bon courage !

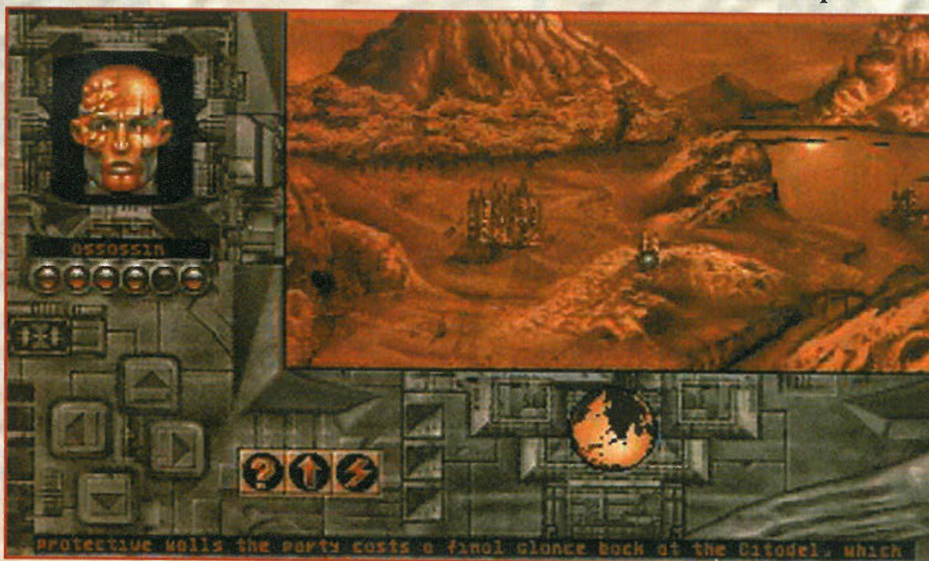
Le scénario de Perihelion a été particulièrement soigné. Il prend place dans un futur éloigné, après un holocauste nucléaire. De nouvelles sciences génétiques ont fait leur apparition et les anciennes castes religieuses ont été remplacées par des institutions psioniques. Ces dernières adorent de nouveaux dieux, décrits comme d'immenses entités d'énergie cosmique. Croire en Dieu n'est plus une question de foi, mais un état d'esprit et les prêtres aux pouvoirs psioniques sont les plus doués pour "sentir" ces entités et donc canaliser leur énergie.

UN UNIVERS TRÉS STRUCTURÉ

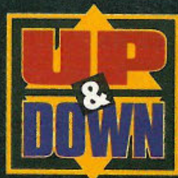
Chacune d'elles est ainsi associée à une émotion qui détermine ses zones d'influences et aussi la ligne de conduite de ses adorateurs. Cependant, l'apparition du dieu Unborn (Celui qui n'est pas né) sur le plan d'existence terrestre, a rompu le fragile équilibre qui s'était instauré. La seule présence de cette super divinité risque de détruire l'univers et les autres dieux. pour contrer Celui qui n'est pas né, l'empereur de Perihelion doit réveiller six guerriers sans âmes, fruits défendus de la manipulation génétique et qui seuls, selon la prophétie, pourront empêcher la destruction de l'univers.

DES PERSONNAGES COMPLEXES

Avant de commencer à jouer, il faut d'abord déterminer la race et la profession de vos personnages. Si l'être humain est la créature la plus équilibrée, elle n'est pas forcément la plus adaptée. Le Bionecron créé par la Bionécromancie, est un amalgame vivant de "métal organique" idéal pour incarner un chevalier ou un assassin. Les Symbions sont, eux, un mélange génétique entre l'homme et le Bionécron.



Sur la carte des environs, le groupe est symbolisé par un point gris. C'est un moyen pratique et efficace qui permet d'aller rapidement aux endroits importants.

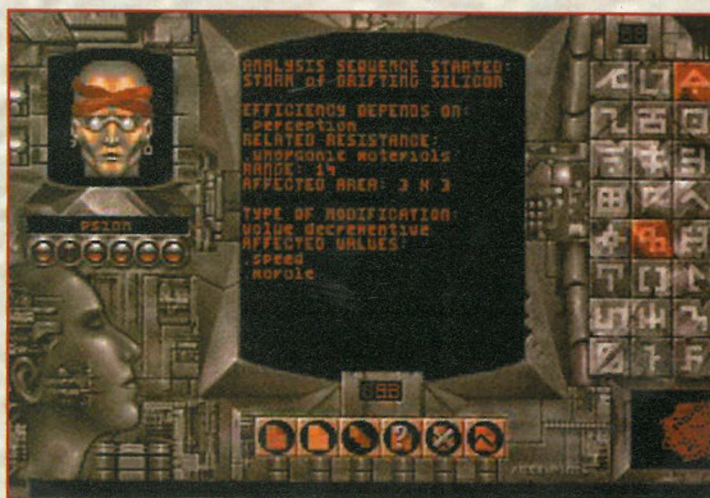


- ▲ Il est rare de voir des jeux de rôles aussi complexes et bien faits, et en plus sur Amiga.
- ▲ L'idée du réseau informatique pour les discussions et les recherches est excellente.
- ▲ L'ambiance sonore est très bonne.
- ▲ Les écrans de sélection sont superbes.
- ▼ Il faut avoir une solide expérience des jeux de rôles.
- ▼ Dans l'ensemble, le jeu est assez difficile.
- ▼ L'intelligence artificielle des ennemis n'est pas assez bonne dans les combats.

GRAPHISME 16 | BRUITAGE 17 | MUSIQUE 15 | ANIMATION 10 | MANIABILITÉ 15 | DURÉE DE VIE 17 | ORIGINALITÉ 16

ION

La phase de création des sorts psioniques est fastidieuse mais très originale. Chaque symbole sur la droite correspond à une émotion. En composant plusieurs émotions, on crée différents types de sorts.



PSYGNOSIS

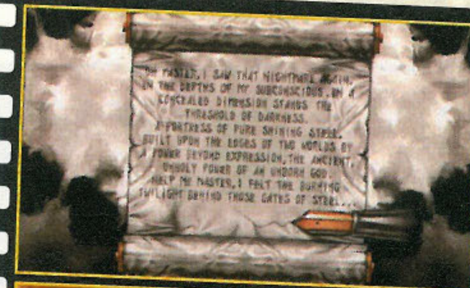
Plus faibles, ils résistent cependant mieux aux pouvoirs psioniques. On trouve beaucoup de Cyberns, des mutants fort et bêtes, chez les mercenaires. Les Khymeras, enfin, sont nés des croisements entre un humain et des insectes, des reptiles ou des félins. Créés pour contrebalancer la force des Bionecron, ces créatures excellent dans les professions psioniques. Avec les humains, ils font les meilleurs Psioniques, Mediators et Anchorites (trois castes utilisant les pouvoirs mentaux). Voilà pour les races et les professions. Chacun de ces personnages est ensuite défini par des caractéristiques primaires et secondaires. La force, la vitesse, la dextérité, la constitution, la perception, l'intelligence, le sixième sens et la concentration sont toutes des caractéristiques primaires. De leur score dépend les caractéristiques secondaires qui sont, elles, au nombre de quinze. Comme vous pouvez le constater, rien n'est laissé au hasard dans Perihelion. Apparemment, le moteur de jeu prend en compte une multitude de paramètres (facteur de vitesse de l'arme, poids, blessures, etc.), mais mieux vaut être un habitué des jeux de rôles pour saisir vraiment les subtilités que cela implique.

UNE INTERFACE ERGONOMIQUE

Fort heureusement, l'interface de jeu est suffisamment ergonomique pour ne pas s'emmêler les pinceaux. Tout se fait grâce à une sélection d'icônes qui permettent d'accéder directement à l'écran de sélection souhaité. L'inventaire des personnages est très visuel, il y a une case pour chaque partie du corps et il suffit de placer l'objet dans la case correspondante. En fait, l'action dans Perihelion est en grande partie fragmentée. Les déplacements se font soit sur une carte des environs (l'équipe étant alors symbolisée par un point), soit dans une vue en perspective comme dans Dungeon Master pour les lieux importants. Il n'y a malheureusement pas d'auto-mapping. La gestion des personnages est aussi séparée en plusieurs écrans, un pour l'inventaire, un pour les caractéristiques et un autre pour la création de sorts psioniques. Cette dernière phase est d'ailleurs très bien faite, on peut composer soit même ses sorts d'après une liste d'icônes cabalistiques symbolisant chacun une émotion. Une fois le sort créé, on détermine son mode d'action (dispersion en cône, en cercle, aire d'effet, etc.) et le voilà prêt à l'emploi. Là encore, les concepteurs de Perihelion n'ont pas lésiné sur les détails. Sinon les discussions



L'inventaire des personnages est particulièrement réussi. Chaque petite fenêtre correspond à une partie du corps, il est facile de déplacer les objets avec le curseur.















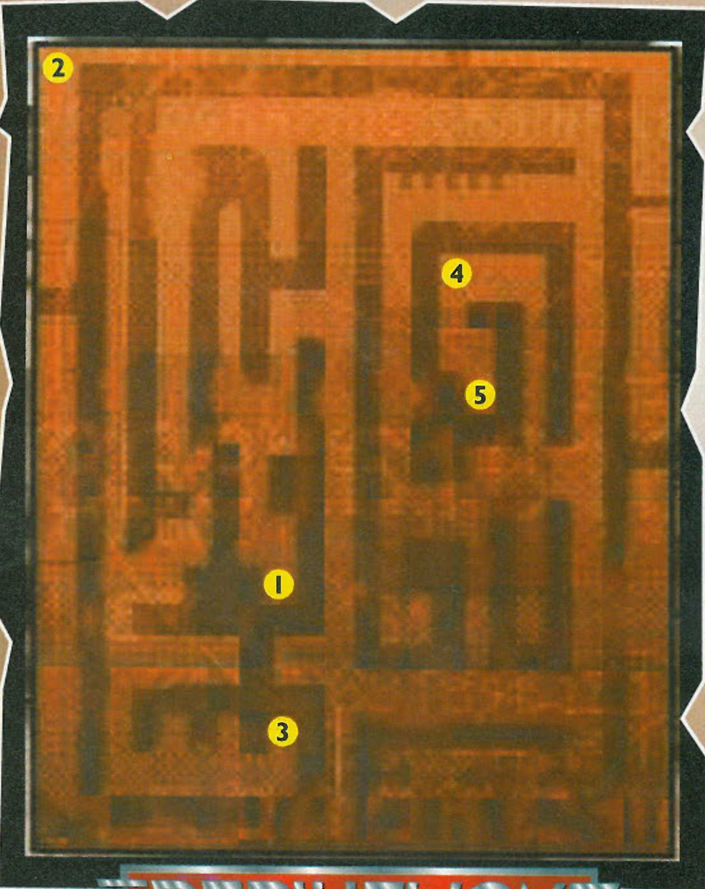




Parlez au gardien de ce réseau Network. C'est un Cybern qui vous donnera quelques codes de réseaux. Explorez ces réseaux et ensuite allez en 2.



Ce Bionecron connaît un code Network très important, mais il ne vous le dira pas de lui-même. Tapez "ask" sur le réseau puis "netcode". Branchez-vous sur le réseau (code PSYCHO) et lisez le "reportt". Allez en 3.

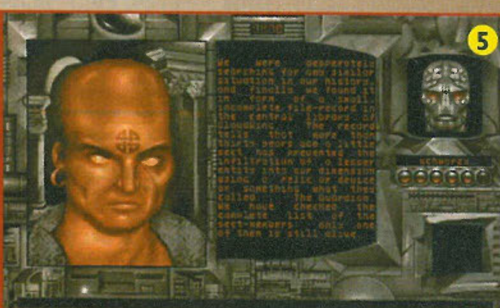


Si vous avez bien lu le fichier "reportt" dans le réseau Psycho, vous devriez rencontrer une fille et son bébé. Ce dernier a reçu un implant hypno-mémoriel qui se déclenchera si vous lui montrez un de vos colliers. Allez ensuite en 4.





Ces prêtres qui vénèrent l'entité Vitriol attisent la haine de la foule et la dirigent contre vous. La bataille est inévitable, essayez de tuer les prêtres en premier. Récupérez absolument la clé magnétique pour ouvrir la porte en 5.



Ouvrez la porte grâce à la clé magnétique récupérée sur les prêtres. Branchez-vous sur le réseau Asylum et lisez tous les fichiers. Téléchargez le fichier "permission", vous pouvez enfin quitter la ville !

se mènent via un réseau informatique protégé par plusieurs niveaux de codes, référence évidente au monde Cyberpunk. C'est une idée originale dans un jeu où l'histoire tient une place primordiale.

DES PHASES DE COMBAT STRATÉGIQUES

Les combats font l'objet d'un jeu dans le jeu où toutes les caractéristiques trouvent enfin une application pratique. Une barre d'énergie représente le "temps d'action" alloué à chacun. Elle varie bien sûr selon le personnage, son équipement, l'action réalisée (viser, tirer, se protéger, changer d'armes...) et la condition physique. Toute la stratégie consiste alors à jouer avec le décor, les aires d'effets des sorts psioniques et le rayon d'action des armes pour vaincre ses adversaires.



ON AIME OU ON N'AIME PAS

En tout cas, une chose est sûre, Perihelion ne vous laissera pas indifférent. Les graphismes sont très fins, l'unité des couleurs (ne devrait-on pas dire la pauvreté ?) donne un style graphique très particulier. L'animation joue un rôle totalement secondaire, mais dans ce genre de jeu, ce n'est pas vraiment gênant. Par contre, l'environnement sonore est excellent. Les musiques, bien flippantes, collent tout à fait à l'ambiance du jeu, et les bruitages renforcent encore plus le côté high-tech (sauf dans les séquences de combat). En fait, d'une manière générale, la présentation de Perihelion est très soignée, jusque dans l'intro sublime, une des plus belles sur Amiga. Toutefois, vu la complexité et la richesse de ce jeu au niveau des règles, je vous conseille vivement d'avoir une solide expérience en matière de jeu de rôles. Perihelion n'est pas un jeu facile, les subtilités sont nombreuses et il faut vraiment s'y connaître pour les apprécier. L'intelligence des ennemis n'est pas sidérante, et dans l'ensemble, le jeu est difficile. Vous voilà prévenu, heureusement que les textes seront traduits en français à l'écran.

Marc Menier

Il faut absolument que vous empêchiez la venue de Celui qui n'est pas né. S'il arrive à franchir les portes de notre univers, c'est est fini de toute existence.

80%

SPEEDKING ! Pour Vaincre

Témoignage de Monsieur R..., demeurant 2, Fighter Street :



"Avant, j'avais peur des boss... Maintenant, avec la SPEEDKING, j'ai la patate..."

Speedking KONIX, un joystick fiable, solide et ergonomique. Quelque soit la catégorie de jeux qui vous passionne (arcade, simulation, shoot'em up...), vous trouverez dans la gamme KONIX, le Joystick qui vous mènera jusqu'au bout de vos performances !

Choisissez votre partenaire de jeux

- Simulation : Speedking Analogue (PC et Amiga)
- Arcade, shoot'em up : Speedking Digital (PC)

Joystick KONIX, une gamme complète sur Atari, Amiga, IBM PC & compatibles, Amstrad CPC, Nintendo NES, SEGA Master System et Megadrive



EN CAS DE DANGER TIREZ LA MANETTE !

konix®

En vente dans vos points de vente habituels

Revendeurs, pour toutes informations, contactez le 48.10.55.85.

KONIX EST DISTRIBUÉ EN EXCLUSIVITÉ PAR

INNELEC, 45 RUE DELIZY
CENTRE D'ACTIVITÉ DE L'OURCQ,
93692 PANTIN CEDEX

INNELEC

TEST PC

BREAKLINE

SUR PC • EDITEUR KALISTO

Une fois de plus, Kalisto nous propose un produit de qualité mais moyennement original. Seulement voilà, c'est tellement bien fait... Ils sont diaboliques.



Le jeu commence par une superbe introduction, ce qui est plutôt rare avec ce type de produits.

Tant pis pour ceux qui aiment la nouveauté : Breakline est un casse-briques. Le casse-briques tout con d'il y a 10 ans, digne rejeton du Pong d'il y a 20 ans. A priori, on serait tenté de rire un bon coup et de passer à autre chose, et puis finalement, une fois qu'on a chargé la chose, on joue. Si vous vous rappelez Arkanoïd sur ST, c'est un peu le même choc. A l'époque de la sortie d'Arkanoïd, tout le monde pensait que le genre casse-briques faisait partie du passé : et puis tout le monde y a joué parce qu'un casse-briques, c'est rigolo. Ben là, c'est pareil. On est submergé d'images précalculées, de films non-interactifs. C'est de plus en plus beau et de moins en moins jouable. Nos micros se transforment en "super-magnétoscopes" tout juste bons à gérer des banques de sons et d'images dans une arborescence aussi interactive qu'un bonsaï mort. Bref, voilà un retour aux sources tout à fait raffraîchissant. N'allez pas croire cependant que les gens de Kalisto sont de redoutables intégristes : c'est dans les vieux pots qu'on fait la bonne soupe, OK, mais si les ingrédients sont frais, elle n'en est que meilleure (proverbe personnel). De fait, ce casse-briques bénéficie de nouveautés assez amusantes.

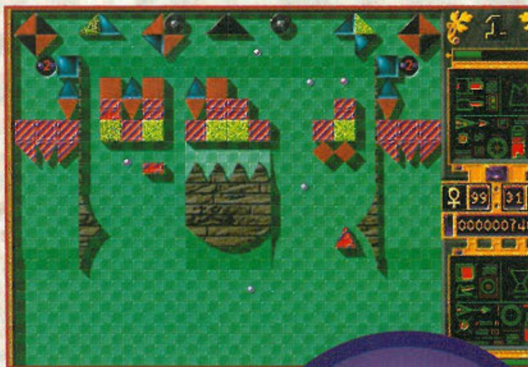


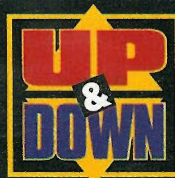
Roulette : Avouez que des casse-briques comme ça, vous n'en avez jamais vu.

SIMPLE CASSE-BRIQUES ?

Plusieurs types de balles peuvent être utilisés pour détruire les murs de briques. En effet, la raquette qui renvoie les balles est équipée de canons. Le canon court permet, en laissant le doigt appuyé, de diriger la balle après son tir, le canon long tire plus vite, les balles à plasma peuvent exploser, à la demande, en quatre autres balles, ce qui est pratique pour détruire un grand nombre d'obstacles, et il existe d'autres types de balles que vous découvrirez en cours de jeu. En début de partie, après avoir choisi entre entraînement et jeu, dans un superbe menu, on se retrouve dans un casse-briques normal. Au bout de quelques tableaux, on ne tarde pas à découvrir des briques relativement étranges : briques répulsives, interrupteurs, ascenceurs, portes et autres droïds qui donnent au jeu une profondeur qu'on n'attendait pas. Là déjà, on se rend compte que ce Breakline est peut être plus intéressant qu'il n'y paraissait, mais ce n'est pas tout. Il faut parler de la finition du produit, excellente. Le mondre détail est bien pensé, les tableaux sont tous plus beaux les uns que les autres. Bref, on sent que Kalisto fait des jeux sur Mac. Refrain connu : les jeux Mac sont plus esthétiques que sur PC, parce que les graphistes Mac ont meilleur goût (et c'est un "pécéphile" convaincu qui vous le dit !). Même le son digitalisé est sympa : ni trop, ni trop peu. Bref, voilà un jeu complètement indispensable.

MOULINEX





- ▲ Finition excellente très "Macintoshienne".
- ▲ La musique : plus techno tu perds un écrou et tu meurs.
- ▲ Le son, agréable sans être envahissant.
- ▲ Le graphisme, d'une finesse remarquable.
- ▼ Forcément, un casse-briques, c'est pas très original.

91%

GRAPHISME	BRUITAGE	MUSIQUE	ANIMATION	MANIABILITÉ	DURÉE DE VIE	ORIGINALITÉ
17	16	18	16	16	16	09

JPF Import

(1)46.24.33.19

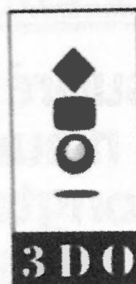
Export Worldwide

Export tous pays

Distributeur Panasonic 3DO - Distributeur ELECTRONIC ARTS

DISPONIBLE





Ouvert de 10h00 à 19h 00

Revendeurs Contactez nous !

Version Française - Version NTSC

John Madden Football



Shock Wave



Pebble Beach Golf



Microcosm
Total Eclipse
Escape From monster manor
Out of this world

Super Wing commander
Alone in the dark
Dragon's Lair
Orion off Road

PGA Tours Golf
Who Shot Johny Rock
Space Ace
Megarace

EN EXCLUSIVITE



NOUVEAU

CDX Sega

Livré avec un pack de 7 jeux :

Sonic
Ecco The Dolphin
Sega Classics Collection

Livraison 24 à 48h

Commandes Express par Téléphone ou Fax

Reglement :
Carte Bleue
Cheque
Mandat
Contre - Remboursement

Colissimo

JAGUAR



DISPONIBLE

Checkered flag 2
Aliens vs Predator
Crescent Galaxy
Raiden
Tempest 2000
Dino dudes
Tiny Toons...

Lecteur CD-ROM
PANASONIC 562 B
Double Vitesse *TURBO*



1690,00 FF TTC

Guide pour un Montage Facile

FULL MOTION VIDEO

Amiga CD 32
3D0
CDI Phillips
PC et Compatibles

Plus de 50 titres disponibles...

Return to Zork
Black Rain
Patriot Games
Top Gun...

Tel (1) 46 24 33 19

62 Bis av Charles de Gaulle
92200 Neuilly s/seine - Metro Sablons

Fax (1) 47 45 23 54

TEST AMIGA

SKIDMARKS

SUR A500/A1200 • EDITEUR ACID SOFTWARE

Ben voilà, la suprématie d'Overdrive n'aura pas duré bien longtemps. Quelques mois après la sortie du soft de Team 17, Skidmarks le supplante et s'impose d'emblée comme le meilleur jeu de courses de voitures vu de dessus !

26 PTS	32 PTS	32 PTS	16 PTS
1ST 13.2	3RD 13.1	2ND 12.1	4TH 16.2
2ND 18.7	1ST 17.6	3RD 17.0	4TH 19.4
4TH 15.3	3RD 15.8	1ST 13.6	2ND 16.0
1ST 16.6	2ND 18.0	2ND 16.9	4TH 20.4
2ND 22.7	1ST 18.2	3RD 18.4	4TH 21.2
4TH 27.8	3RD 26.1	2ND 24.5	1ST 23.3

A500 : En mode "championnat", entre chaque course, Skidmarks vous informe du classement général et particulier, ainsi que des meilleurs tours effectués par chaque compétiteur



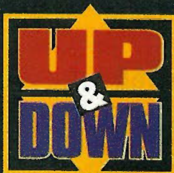
La bonne surprise nous arrive tout droit de Nouvelle-Zélande ! C'est en effet de l'Océanie qu'est issu Acid Software, éditeur jusqu'ici inconnu des joueurs puisque leur seul logiciel à ce jour est un basic très performant du nom de Blitz Basic2. Ce dernier nous propose aujourd'hui Skidmarks. A priori, rien de bien extraordinaire, puisqu'il s'agit d'une course de voitures représentée en 3D isométrique, en vue aérienne. On peut donc être sceptique de prime abord, car des softs comme ça, on en a déjà vu des quintaux ! Et pourtant, en dépit de tous les préjugés que l'on peut avoir, Skidmarks parvient à étonner par une réalisation hors du commun.

LE DÉTAIL QUI CHANGE TOUT : LA 3D

La raison de cet engouement est très simple, au lieu de nous balancer de bons gros sprites bitmap en pseudo-3D isométrique, comme il est d'usage dans ce type de jeu, tous les véhicules, et surtout le tracé des circuits sont ici réalisés en 3D. Et croyez-moi, la jouabilité s'en trouve modifiée du tout au tout ! Les pistes comportent de nombreux dénivelés, côtes raides, descentes à pic et autres virages relevés, rien ne sera épargné aux suspensions de votre voiture. Aussi la conduite à adopter est-elle très sportive, la plupart des courses s'effectuant pratiquement tout le temps en travers, en dérapant comme des fous pour rattraper la trajectoire optimale. C'est vraiment très fun ! Pour ce qui est des véhicules empruntés, là aussi la conception a été faite intégralement en 3D, à l'aide de l'un des meilleurs



UN CIRCUIT EN MONTAGNE

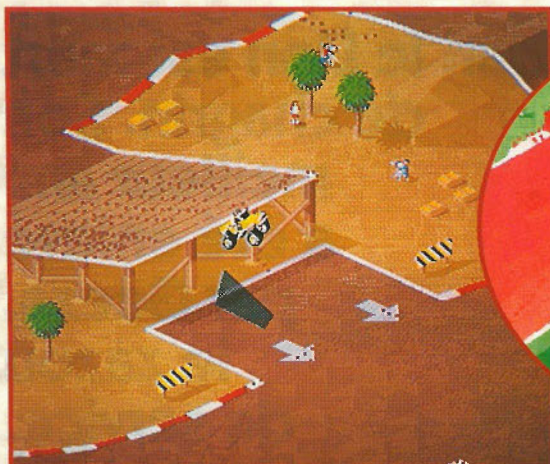


- ▲ Le jeu à quatre..
- ▲ Personne n'avait jamais poussé l'utilisation du mapping aussi loin.
- ▲ L'animation très rapide (du basic ???).
- ▲ Les graphismes retravaillés sur A1200.
- ▼ Pas de plan du circuit en course.
- ▼ La vraie/fausse installation sur disque dur



A1200 : Voilà le genre de virage relevé traître typique, qui précipite tous les concurrents vers l'extérieur, occasionnant ainsi des carambolages dantesques.

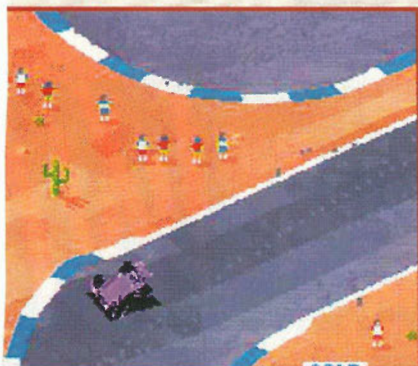
GRAPHISME 15/16	BRUITAGE 16/16	MUSIQUE 14	ANIMATION 17/17	MANIABILITÉ -	DURÉE DE VIE 16	ORIGINALITÉ 16



A1200 : Pour les courses comportant de nombreuses bosses ou tremplins, mieux vaut être muni de 4 X 4 ou, comme ici, de Pick-Up.



logiciels d'images de synthèse sur Amiga, Imagine. Du coup, non seulement les trajectoires prises sont très réalistes, mais en plus, chaque fois que votre voiture rebondit sur les cahots ou s'envole sur une bosse, vous l'apercevez sous toutes ses coutures. C'est bien simple, il n'y a pas moins de 800 phases d'animation par sprite, du jamais vu sur un jeu de courses ! Et pourtant, tout va très, très vite !



JUSQU'À QUATRE JOUEURS !

Avant de mettre le pied sur la pédale, vous pouvez choisir de disputer une course simple (dans un décor que vous choisissez dans la foulée), vous entraîner sur un circuit particulier, et enfin disputer un championnat complet vous opposant à trois adversaires. Au fait, je ne vous l'ai pas encore dit, mais toutes ces courses mettent systématiquement en présence quatre concurrents luttant pour la première place. O joie, deux de ces quatre pilotes peuvent être incarnés simultanément par des joueurs humains, l'écran se scindant alors en deux, dans le sens de la largeur, et selon un système maintenant connu. Mais il y a mieux encore, car le soft permet de connecter deux Amiga ensemble, par câble série ou même carrément par modem. Et 2 X 2, cela fait... trois, non, quatre joueurs en simultané ! Autant vous dire qu'à ce moment-là, les parties deviennent franchement délirantes, chacun rivalisant de vice pour dégager ses adversaires de la route. En un mot, génial, excellent, grandiose (euh, je sais, ça fait trois mots, mais vraiment, cela mérite une telle avalanche de superlatifs !). Acid Software a même prévu des macros pour les accros du modem, afin de leur permettre de préparer leurs petites phrases assassines à l'encontre de leurs adversaires et au moment propice (genre "on se voit au prochain tour que je te prends !" ou "t'as encore du chemin à faire, petit scarabée !"), par simple appui sur les touches F1 à F8. Vraiment, voilà un soft très bien pensé !

POUSSEZ PAS, Y'EN AURA POUR TOUT LE MONDE !

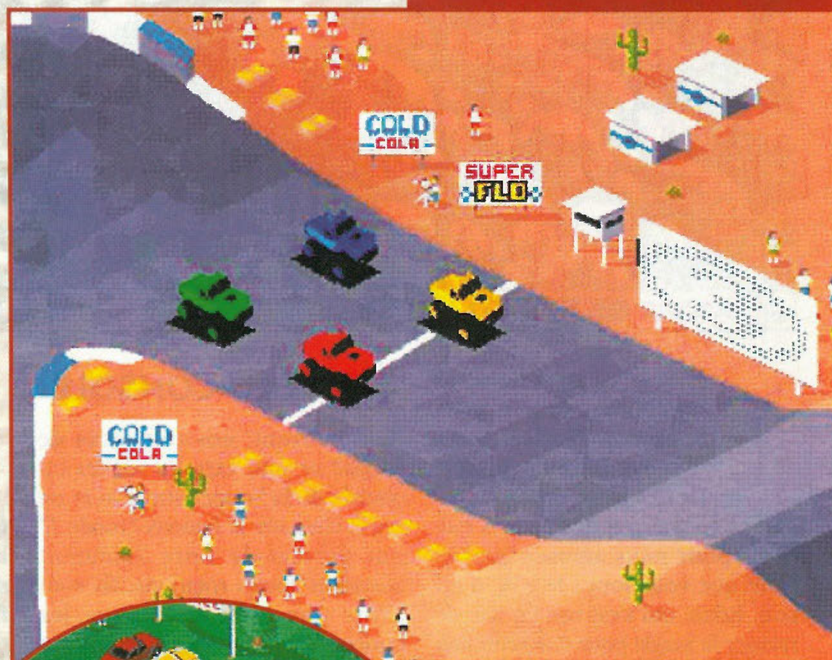
Bonne nouvelle pour les possesseurs d'A1200 : Acid Software a pensé aussi à eux, car la boîte de Skidmarks contient une quatrième disquette qui leur est spécifiquement dédiée. Sur cette dernière, figurent tous les véhicules du jeu, dans une version AGA aux graphismes améliorés. Evidemment, pour ce qui est de la célérité de l'animation, les A1200 sont avantagés de la même manière, le jeu étant plus rapide et fluide. Mais attention, c'est déjà très sympa sur A500, seule l'option "deux joueurs" ralentit légèrement le jeu, qui passe alors de foudroyant à "simplement" rapide. Mais le plus étonnant dans tout cela c'est que 95 % du jeu ont été écrits dans ce fameux Blitz Basic 2, ce qui ne cesse de me stupéfier.

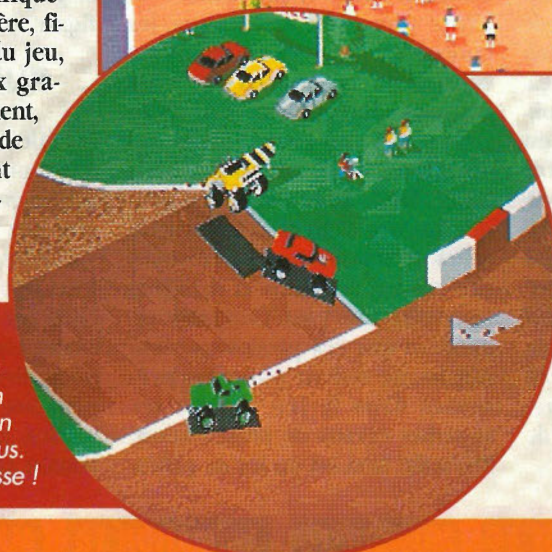
QUELQUES REGRETS TOUT DE MEME

Malgré la pléthore d'éloges dont Skidmarks vient de faire l'objet, il subsiste tout de même quelques petits défauts l'empêchant d'entrer dans le cercle très fermé des 90 %. Ainsi, il est un peu dommage que, durant une course, nulle part sur l'écran ne figure un plan général du circuit, avec les positions des concurrents. Par ailleurs, c'est une bonne idée d'avoir prévu l'installation sur disque dur, mais pourquoi uniquement pour la disquette "programme", les trois disquettes de data étant, elles, protégées contre la copie, et devant, par voie de conséquence, être chargées à chaque fois ? Cependant, il est clair que Skidmarks est potentiellement un hit monstrueux. Rapide, maniable, convivial (dans le sens où il permet à plusieurs joueurs de s'affronter), il est tout ce que les courses de voitures se devraient d'être. Pardon, se DOIVENT d'être maintenant. Bon plan, les programmeurs d'Acid annoncent leur intention de suivre le produit (il faut leur renvoyer une carte d'enregistrement) avec de nouvelles disquettes de circuits, de voitures, un éditeur de circuits, et une super version spécifiquement pour A1200 de A à GA, pardon, à Z. Vivement demain !

Pinky

A500 : Tout le monde est placé sur la ligne de départ, les moteurs vrombissent, le compte à rebours égrenne les secondes, attention, ça va chauffer !





A1200 : Le must du dépassement stylé : profiter de la présence d'un tremplin pour doubler son adversaire par-dessus. Ze classe !



BRIAN THE LION

Brian le Lion est mort de chagrin. Son meilleur ami a été enlevé par Geeza, le zazou de service. Décidément, Psygnosis ne sait plus quoi inventer pour faire un jeu de plates-formes. Brian the Lion va vous faire rugir de plaisir.

SUR AMIGA 500 • EDITEUR PSYGNOSIS



"On m'avait bien dit de sauter mais je crois que j'ai mal compris le message."



Tony la Tornade vous transportera vers des stages secrets remplis de bonus.

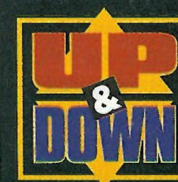
Pas la peine de s'éterniser sur l'histoire cucul la praline de Brian the Lion, après tout les jeux de plates-formes n'ont jamais eu besoin de scénarios tirés d'un prix Pulitzer pour nous amuser. Sachez juste que vous jouez le rôle d'un lion, Brian, qui s'est mis en tête de ravager la jungle pour retrouver son pote Chris. C'est aussi "bête" que ça. En parlant de bêtes, j'aimerais ouvrir un petite parenthèse : le lion est bien le roi des animaux, non ? Les autres bestioles devraient le respecter, ou au moins le craindre parce qu'il est le plus fort ? Bah non ! Dans ce jeu, le lion est le souffre-douleur de la jungle. Tout le monde veut lui mettre une raclée, même les vers de terre et les crapauds. Ça se voit qu'il n'y a pas de jungle en Angleterre. Quand j'y repense, Richard Cœur de Lion devait être une tapette.

LA MICRO-CONSOLE

Bien souvent, nos confrères de Joypad se sont extasiés sur les capacités de la Super Nintendo et en particulier sur le fameux "mode 7" qui permet de faire aisément zooms et autres rotations. Ils vont avoir une crise cardiaque les consoleux parce que l'Amiga est capable de faire pareil que leurs consoles adorées ! Bon, bien sûr ce n'est pas le vrai mode 7 mais tout de même, c'est rudement bien imité. Déjà, avec Pugsy les programmeurs avaient fait des étincelles et maintenant ils remettent ça : zooms, rotations et scrolling en courbe, tout y est. Dommage cependant que ces prouesses techniques ne soient pas plus présentes dans le jeu. A part les superbes écrans de présentation, Brian the Lion est un jeu de plates-formes plutôt classique avec scrolling multidirectionnel. Seuls les stages bonus sont vraiment magnifiques.

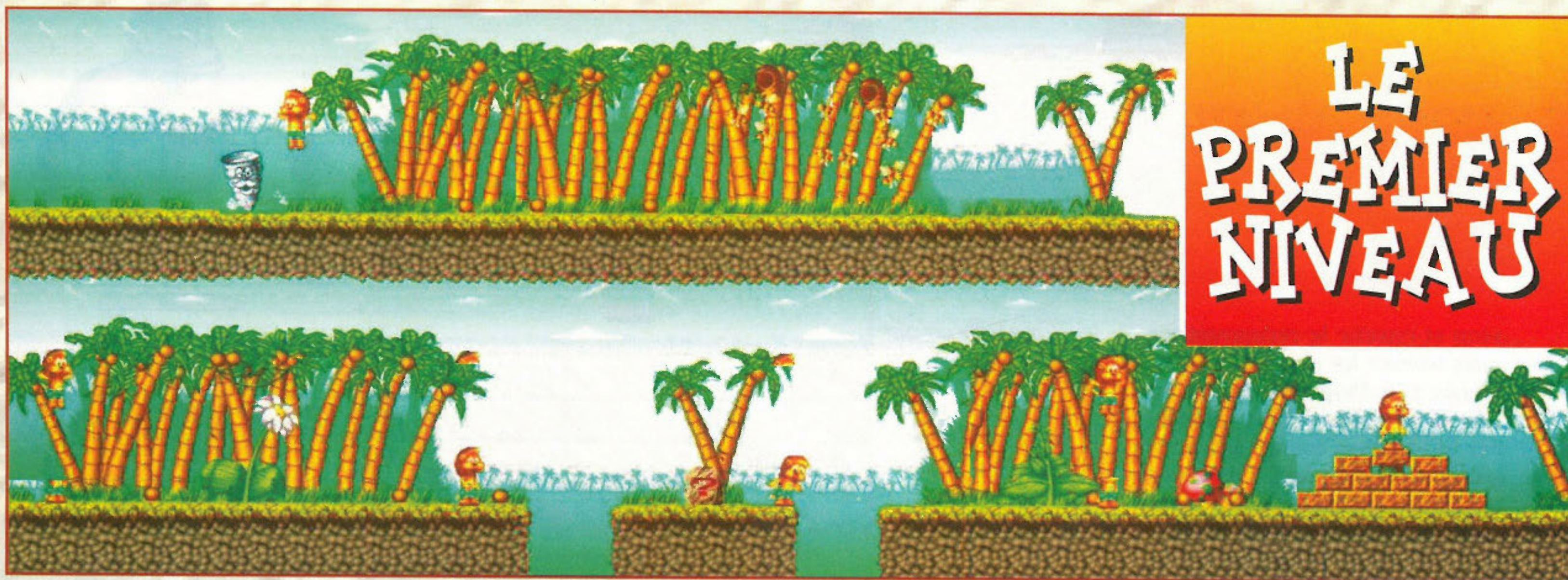
PUCE OU LION ?

En fait de lion, Brian a tout l'air d'une puce. Malgré sa crinière, ses griffes et son bermuda (?), il n'arrête pas de sauter à pieds joints sur ses ennemis pour les détruire. C'est une technique peu commune chez les félins mais ça marche. Sinon, comme tout lion qui se respecte Brian rugit pour figer de peur ses ennemis. Pour le faire hurler, il suffit de maintenir le bouton appuyé afin que la jauge de puissance en bas de l'écran soit à son maximum. Mais attention, le rugissement est un des trois pouvoirs de Brian (avec la super vites-



- ▲ Les effets spéciaux (zooms, rotations) sont particulèrement réussis.
- ▲ Les stages de bonus sont magnifiques.
- ▲ Beaucoup de niveaux et de bonnes idées de jeux.
- ▼ Les pouvoirs de Brian ne sont pas assez développés.
- ▼ Le personnage est beaucoup trop lent dans les niveaux aquatiques.

GRAPHISME 16	BRUITAGE 15	MUSIQUE 16	ANIMATION 18	MANIABILITÉ 16	DURÉE DE VIE 15	ORIGINALITÉ 14



se et les ressorts pour bondir). Il ne peut en activer qu'un seul par niveau et en plus il faut les les acheter dans une boutique magique. Sur son chemin, Brian récupère des cristaux laissés par son ami Chris. Ce sont ces cristaux qui lui serviront de monnaie d'échange, avec le lapin qui tient un magasin dans les nuages. Non, je vous jure, je n'ai rien fumé avant de jouer. Il y a bien un nuage, dans le jeu, qui emporte Brian dans les airs jusqu'à un magasin. Et si Dieu était un lapin ? Après tout, on peut lui acheter des vies supplémentaires, des options continus (rien n'est gratuit dans la jungle !) et des pouvoirs spéciaux. Faut voir ! Quoi qu'il en soit ce lapin est bien utile, voir indispensable pour terminer le jeu. Sans pouvoir, Brian est trop faible pour faire face aux boss de fin de niveau, comme le terrible gorille qui campe dans la prairie, ou Teddy l'ours géant. Que ce soit dans la jungle, dans les montagnes ou bien près du volcan (il y a près de 45 niveaux !), les dangers sont nombreux et le Seigneur de la Jungle aura bien besoin de tous les bonus qui traînent, pour augmenter ses points de vie.

TONY LA TORNADE

Si Brian réussit à rencontrer son ami Tony la Tornade, celui-ci l'emmènera dans des niveaux cachés bourrés de bonus et de cristaux. Les niveaux ne sont pas linéraires dans ce jeu de plates-formes. Le scrolling étant multi-directionnel, il existe plusieurs chemins possibles pour chaque niveau. A vous donc de trouver celui qui mène à Tony la Tornade. Surtout n'hésitez pas à utiliser les nombreux tremplins ; en sautant dans le vide on trouve bien souvent des plates-formes cachées ou des bonus jochés dans le ciel. Une fois un niveau terminé, on peut le recommencer autant de fois que l'on veut. Une bonne tactique consiste d'abord à terminer le ni-



Évidemment, la lave ça brûle.
Snif, snif, mais ça sent le lion grillé ou je rêve ?

LA BOUTIQUE DANS LES NUAGES

Surtout n'oubliez pas d'allez voir le lapin dans sa boutique (grâce au nuage). Il vous vendra les options nécessaires pour progresser et surtout des options continus très utiles. Il n'y a que chez lui que vous pourrez dépenser vos cristaux.







BRIAN THE LION

veau et ensuite le recommencer pour trouver les passages secrets. D'autre part, Psygnosis a prévu un traitement de faveur pour les speedés qui adorent foncer tête baissée. Si vous réussissez à terminer un niveau suffisamment rapidement, vous aurez le droit de choisir un des trois stages bonus du jeu. Ces stages requièrent beaucoup de dextérité et la moindre erreur est fatale. Si vous réussissez cependant à les terminer tous les trois, vos pouvoirs spéciaux seront au maximum.



Ce gorille envoie ses enfants à la rescousse. Prenez de l'élan en sautant sur la tête des petits pour toucher le plus gros.

UN JEU BIEN SYMPA

Sans être le seigneur de sa catégorie, Brian the Lion est un jeu de plates-formes vraiment sympa. Les mouvements du lion sont amusants (218 sprites rien que pour lui), les musiques sont très variées et bien rythmées, le scrolling parallaxe à 50 images par seconde est impeccable, il n'y a quasiment rien à redire. Les graphismes sont mignons et dans l'ensemble l'ambiance de ce jeu est assez enfantine. Il conviendra tout à fait aux plus jeunes et à ceux qui n'aiment pas se prendre la tête avec des jeux trop durs. Les effets spéciaux (zooms et compagnie) sont impressionnants et il y a un nombre incroyable de niveaux. Une mention spéciale pour le scrolling "en courbe" des stages bonus, on a carrément l'impression de se trouver dans un cylindre qui tourne sur lui-même, c'est flippant. Avec des programmeurs aussi talentueux, l'Amiga est loin d'avoir dit son dernier mot.

Marc Menier



Voilà un serpent qui n'embêtera plus personne. Si les animaux de la jungle ont oublié qui est le maître, les griffes de Brian se chargent de le leur rappeler.



Ce ouistiti joueur de basket vous sera bien utile pour atteindre Tony la Tornade. Sautez sur sa tête pour prendre votre élan.



LA CARTE DE LA JUNGLE.

84%



DES STAGES BONUS

Les stages bonus sont les plus impressionnant du jeu. En arrière-plan, le scrolling "en courbe" donne vraiment l'impression d'évoluer dans un tube. L'effet est sensationnel, qui aurait cru que l'Amiga en soit capable? Attention, la moindre erreur vous sera fatale dans ces stages, alors prudence!





TEST PC

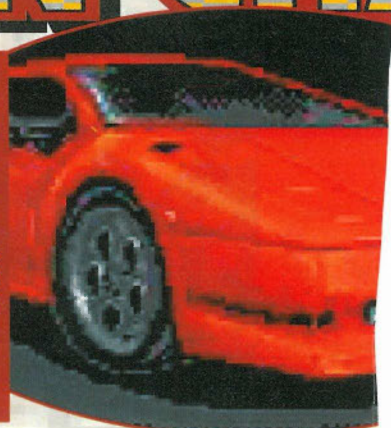
AMIGA 500/600/1200 • EDITEUR TITUS

LAMBORG[HINI] AMERICAN CH[ALLENGE]

Crazy Car III revient un an après avec cette nouvelle version multi-joueur... et quelques rides en plus.



En mode "deux joueurs" l'écran de l'Amiga se scinde en deux parties horizontales. L'animation ralentit à mort, sauf sur 1200.



Vous l'attendez depuis longtemps ? Moi aussi. Cette nouvelle mouture de Crazy Cars III rajoute ce qui manquait le plus à la première version : un mode "deux joueurs". Eh oui, vous pourrez désormais éclater vos meilleurs potes au volant pixelisé de l'une des voitures sportives les plus prestigieuses de cette fin de siècle : la Lamborghini Diablo. Ça va chier, les gars !

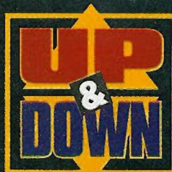
UNE COURSE PLEINE D'INTÉRET

Contrairement à la majorité des jeux de courses automobiles, Lamborghini s'appuie sur un scénario plutôt bien ficelé. Vous devez parcourir les Etats-Unis en participant aux "Saturday Night Races", une série d'épreuves organisées par la racaille du coin. Là où ça devient méga cool, c'est que cette compétition se compose de quatre divisions de quinze courses, et que pour parvenir à vos fins, il vous faut miser de grosses sommes d'argent afin d'améliorer les performances de votre véhicule. Vos adversaires étant aussi pourris que vous, ils ne se gênent pas pour s'équiper de même, en faisant preuve d'une redoutable intelligence (sauf si vous jouez avec un copain très très con : auquel cas, il ne fera que des conneries... forcément, puisqu'il est con). Vous devez donc surveiller vos concurrents (sauf votre con pote) et sélectionner la course qui, à votre avis, vous laisse le plus de chances d'arriver dans les trois premiers (sous peine d'élimination). De challenge en challenge, vous devrez ainsi remporter cette incroyable périple au prix de votre vie et de votre superbe voiture.

UNE CHOUETTE RÉALISATION

Bien qu'il s'agisse d'un soft pour A500, Lamborghini tourne parfaitement sur 1200, sans toutefois profiter des réelles capacités de la machine. C'est pourtant sur celle-ci que le programme prend son ampleur. L'animation reste très correcte, même en mode "deux joueurs". En revanche, ça saccade à mort sur 500. Quel dommage ! Mis à part ça, vous aurez droit à une gestion des intempéries (chute de neige, pluie...), le tout sur de sympathiques décors de fond. La gestion de votre véhicule est très correcte, avec malgré tout une impression d'inertie mal dosée. Ainsi, les sorties de route sont fréquentes et votre Lamborghini risque de se déglinguer rapidement (surtout celle de votre copain le con qui ne sait, bien entendu, pas conduire... Ah vraiment, il est trop con !). Une jauge située en haut de l'écran vous renseigne en permanence sur l'état de votre bolide. Un petit tour au garage permettra la remise en état de votre tombeau roulant, moyennant finance. Profites-en d'ailleurs (on peut se tutoyer maintenant) pour rendre visite à ton magasin "j'te kit ta caisse pour trois balles et des





▲ Le mode "deux joueurs" ne fait que renforcer l'intérêt du produit.
▲ L'animation reste très bonne sur 1200, même lorsque l'écran est scindé en deux.
▼ Pas d'amélioration transcendante en ce qui concerne le noyau du jeu (par rapport à Crazy Car III évidemment).
▼ Trop lent sur Amiga 500.
▼ Le jeu n'étant pas une version 1200, il ne profite pas de cette bécane (vitesse accrue mis à part).

Lamborghini vs tous les autres

Avec ce nouveau mode "deux joueurs", Lamborghini s'attaque directement à ses deux principaux concurrents : Lotus et Jaguar. Ce dernier l'emporte sans problème au niveau de l'intérêt. Il l'emporte aussi sur l'animation, mais uniquement sur 1200, Lamborghini étant trop lent sur 500, ce qui n'est pas le cas des deux autres. Le système de division rend les parties palpitantes, sans commune mesure avec les courses contre la montre que proposent les autres softs. Lamborghini est par contre à la traîne au niveau du son. Si vous possédez donc un 1200, Lamborghini vous offrira de longues heures d'amusement. Quant au 500, c'est vraiment trop lent pour être sympa.

GRAPHISME 17 | BRUITAGE 12 | MUSIQUE 15 | ANIMATION 17 | MANIABILITÉ 17 | INTERET 17 | ORIGINALITÉ 10

ALLENGE

Tout au long du jeu, vous pourrez améliorer le comportement de votre véhicule en l'équipant de roues plus larges, d'un turbo de la mort... et tutti quanti.

Refaites une beauté à votre bolide en passant par le garage.

brouettes "(je kit aussi les brouettes)" et améliore ta voiture (roue, turbo, nombre de vitesses, boîte manuelle...). Tu peux même te procurer des "pass" très chers, permettant directement d'accéder à la division suivante. Mais ne rêve pas trop Albert (ça te dérange pas si je t'appelle Albert ?), tu ne débutes qu'avec très peu de sous en poche et la route est longue... Ah oui, j'oubliais, les flics sont aussi de la partie, et tu devras les éviter tant bien que mal. Bonne chance Albert ! La bande son est en revanche quelque peu décevante, notamment au niveau des bruitages. La notation d'un tel produit s'avère donc difficile. On a l'impression de se trouver devant un super bon jeu, mais de l'année dernière. Le soft a perdu beaucoup de punch sur 500, et s'il tourne super bien sur 1200, il ne l'exploite pas vraiment. Méfiance donc à la rapidité sur 500.

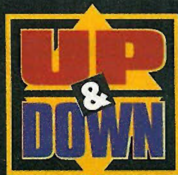
LORD CASQUE LOURD

85% A1200
78% A500

TEST AMIGA

"LA BATAILLE DU FIRST BULL RUN"

Revivre la guerre de Sécession sur votre micro, c'est ce que vous propose Impressions avec ce wargame ultra réaliste. Son principal atout : combler une grande lacune de la ludothèque Amiga !



▲ Voilà un soft qui nous change un peu des jeux de plates-formes !
▲ La phase "Microminiatures" permet de mieux s'impliquer dans les batailles.
▲ La doc est bien faite et tout est en français !
▼ Une animation très moyenne.
▼ Les graphismes auraient certainement pu être plus travaillés.

Tout démarre le 4 juillet 1861, alors qu'Abraham Lincoln vient d'obtenir du congrès des États-Unis l'approbation sur les mesures martiales qu'il préconise pour lutter contre l'insurrection naissante dans le sud du pays. Vous aller prendre un main les rênes de l'un des deux pouvoirs opposés, et tenter de mener ce dernier jusqu'à la victoire finale, cela avant la date butoir d'avril 1865.
D'emblée, le choix est délicat pour le joueur, chacun des belligérants présentant ses avantages et ses inconvénient. Les confédérés (ou "Sudistes") disposent au début des hostilités de plus d'hommes que les fédéraux, car la mobilisation y était bien plus grande. Toutefois, au fil du temps, la puissance financière assurera une supériorité technologique et numérique au Nord, ce qui se traduit bien sûr dans l'évolution de la partie. Comme vous le onstatez d'entrée, le réalisme est de mise : on sent que l'élève a bien potassé son sujet avant d'écrire la moindre ligne de code. Tout au long de la partie, on ressent cette volonté de "coller" le plus possible à la réalité. Le comportement de vos troupes sur le champ de bataille est en effet largement conditionné par des facteurs tels que le moral, la maladie, l'expérience (acquise à l'entraînement ou au combat), l'arme utilisée, et la position géographique occupée (défense favorisée en montagne ou en forêt, etc.). On sent bien qu'Impressions a tenu avant tout à contenter les plus exigeants, les plus pointilleux des "wargameurs".

UNE INTERFACE CLASSIQUE ET EFFICACE

Nord et Sud se déroule en deux phases distinctes : vous passerez durant un conflit de l'une à l'autre selon la situation. Le mode "campagne", celui devant lequel vous passerez le plus de temps, est composé d'une carte des États-Unis où sont représentées toutes les unités et les villes, ainsi que d'un panneau de contrôle à partir duquel vous donnez vos ordres. Attention, quand je dis "représentées", il ne faut pas vous attendre à des miracles : vos divisions ne sont jamais que des petits carrés, contenant un "x" (infanterie), une barre oblique (cavalerie) ou un "+" (artillerie), un "T" (train). Rien de bien folichon. Par contre, c'est remarquablement clair, et lorsque c'est à son tour de jouer (le soft n'est pas géré en temps réel), on déplace ses troupes avec beaucoup de facilité, d'autant qu'une carte de référence en carton, récapitulant toutes les commandes disponibles sur le panneau, est jointe au logiciel pour aider les débutants à s'y retrouver, ce qui est fort appréciable. Au fur et à mesure que le temps passe, vous verrez apparaître des fenêtres vous résumant des événements majeurs



Voici l'écran "campagne", sur lequel vous passerez la majeure partie de votre temps.

GRAPHISME 14 | BRUITAGE 15 | MUSIQUE 16 | ANIMATION 12 | DURÉE DE VIE 17 | ORIGINALITÉ 16

SUR AMIGA 500 • EDITEUR IMPRES-

NORD & SUD

ayant marqué la guerre de Sécession. Voilà une excellente idée, qui associe l'éducatif (c'est presque un cours d'histoire) et le ludique (car on peut comparer les résultats obtenus par les forces en présence aux siens), pour une fois qu'on peut apprendre en s'amusant ! Comme l'intégralité du soft est traduit en français, sur le manuel et à l'écran, le bonheur n'en est que plus complet. Lorsque vous déplacez une unité vers une case occupée par l'ennemi, une bataille se produit, ce qui vous permet enfin de découvrir la deuxième partie de Nord & Sud, grâce à une interface baptisée MicroMiniatures.

ET UNE DEUXIEME, MOINS CLASSIQUE, MAIS MOINS EFFICACE ÉGALEMENT !

En effet, contrairement à la plupart des wargames qui se contentent de calculer les probabilités pour enfin vous donner l'issue de la bataille, Nord & Sud vous propose de participer pleinement à celle-ci. Vous apercevez alors une nouvelle carte qui représente un agrandissement de la case qu'occupent les unités sur le plan général. Et, merveilles des merveilles, toutes vos forces et celles de l'adversaire y sont représentées, en vrai, et pas à l'aide de symboles abscons. Il existe deux niveaux de zoom pour cette dernière : du gros plan très détaillé à la vue d'ensemble qui l'est moins, forcément. Commencez donc par préparer votre plan de bataille et placez vos unités à des points stratégiques, puis, d'un clic de la souris, démarrez les hostilités ! Vous verrez alors tous vos hommes s'animer en temps réel pour aller trucider l'ennemi au canon, au mousquet ou au corps à corps. A tout moment vous pouvez interrompre le déroulement des opérations pour donner de nouveaux ordres à vos hommes, comme changer de formation, d'orientation, d'armes ou de position, et bien d'autres encore. Grâce à ce large éventail de possibilités, cette phase ne fait pas du tout "gadget" comme on aurait pu s'y attendre, mais vous implique davantage dans le jeu. Cela étant dit, aussi complète qu'elle soit, cette phase ne parvient qur difficilement à masquer les faiblesses de sa réalisation. En effet, les graphismes sont loin d'être les plus beaux vus sur Amiga, en particulier les décors qui sont d'une sobriété à tout épreuve. Les animations sont elles réduites à leur plus simple expression, chacun des sprites ne bénéficiant que de quatre ou cinq étapes pour rendre tous les mouvements possibles. Ne perdons cependant pas de vue le fait qu'il s'agit ici bien de wargame, genre peu porté sur la fantaisie et l'opulence graphique. Il est du reste possible, pour les acharnés des intégristes, de désactiver cette option pour laisser l'ordinateur calculer tout cela gentiment, sans notre aide. Voilà donc enfin un "vrai" wargame sur Amiga, avec son lot de prises de tronches et d'ébullition sous la boîte crânienne. Certes, la réalisation de Nord & Sud est perfectible, mais sur un marché où la concurrence est particulièrement faible, il parvient tout de même à s'imposer comme l'un des ténors du genre. A noter que le soft comporte également la reconstitution exacte d'une bataille de la guerre civile américaine, First Bull Run (présentée en encadré), et qu'un data disk est d'ores et déjà annoncé, qui devrait en contenir trois autres.

Pinky



Pour vous aider à vous y retrouver, vous pouvez affecter un uniforme particulier à vos unités selon l'arme qu'elles utilisent. Comme les fusils, par exemple, n'ont pas tous la même portée, cela peut parfois être bien utile !

Le mode zoom éloigné permet de voir une plus large partie du champ d'action, mais c'est au prix d'une perte de détails importante.

De temps à autres, le logiciel vous relate un événement réel de la guerre de Sécession, qui vient briser agréablement la monotonie.

16 FEVRIER 1862

LA PRISE DU FORT DONELSON PAR LE GENERAL ULYSSES S. GRANT DANS LE TENNESSEE EST LA PREMIERE GRANDE VICTOIRE DES NORDISTES.

APRES QUELQUES COMBATS ET DANS UNE SITUATION DESESPEREE, LE COMMANDANT SUDISTE BUCKNER DEMANDA DES CONDITIONS DE REDDITION A GRANT. GRANT QUI ETAIT DANS LA MEME CLASSE QUE BUCKNER A WEST POINT, REPONDIT, 'SEULE UNE REDDITION IMMEDIATE ET SANS CONDITION SERA ACCEPTEE.' BUCKNER, FURIEUX, SE RENDIT QUAND MEME. DANS TOUT LE PAYS, LES JOURNAUX BAPTISERENT LE NOUVEAU HEROS DE L' UNION ' REDDITION SANS

QUIT. SHOW | TERMINE



POSITION FINALE

TOTAUX FED.

	Actives	Perdues
Infanterie	40,882	818
<Unites>	100	0
Cavalerie	5,799	31
<Unites>	16	0
Artillerie	220	0
<Unites>	10	0

TOTAUX CONF.

	Actives	Perdues
Infanterie	5,561	1,111
<Unites>	15	1
Cavalerie	0	0
<Unites>	0	0
Artillerie	0	0
<Unites>	0	0

UNE VICTOIRE NORDISTE

TERMINE



Vous pouvez bien-sûr accéder à tout moment à une foule de statistiques vous tenant informé de l'évolution du conflit.

82%

CIVILIZATION

SUR AMIGA 1200/4000 • EDITEUR MICROPROSE

Roulez tambours, sonnez trompettes, le jour de gloire est arrivé ! Civilization, le meilleur soft de Sid Meier (à ce jour) fait une entrée fracassante dans le monde des Amiga 32 bits.



En effet, Civilization "AGA" fait jeu égal avec ses homologues PC et Mac et vous permettra enfin de goûter aux joies de la conquête de l'univers. Pour les (rares) lecteurs qui ne connaîtraient pas encore ce hit de Microprose, il convient de faire un rappel de ce qu'est Civilization.

DIEU CRÉA CIVILIZATION...

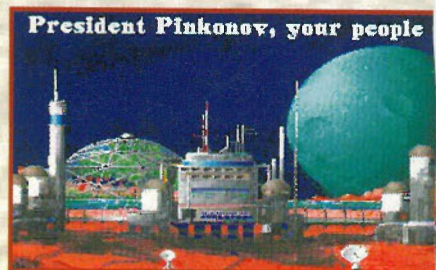
... le premier jour (et après, il partit se coucher). Dernier en date des jeux "divins", ce dernier vous propose de prendre en main la destinée d'une peuplade et de la guider contre vents et marées depuis les âges obscurs (le soft démarre 4000 ans avant JC) jusqu'à notre ère. But ultime de votre quête: la conquête de l'espace qui vous sacrera vainqueur de ce challenge. Le problèmes réside dans le fait qu'hormis la vôtre, six autres civilisations ont exactement les mêmes objectifs, et ils n'entendent certes pas se laisser distancer par vous. Ce qui frappe le plus lorsque l'on joue à Civilization, c'est le nombre étourdissant, que dis-je, stupéfiant, d'options qui vous sont proposées. Car depuis le choix du site d'implantation de vos villes à la recherche scientifique en passant par la gestion des ressources et le déplacement de vos troupes, vous contrôlez absolument TOUT. Vous ne disposez au départ que d'une malheureuse troupe de pionniers à la recherche d'un endroit pour s'installer. Une fois votre ville constituée, vous aurez le pouvoir de générer, au choix, d'autres colons, des armées, ou bien encore de multiples constructions améliorant les conditions de vie de votre population. Parallèlement, vous donnez des directives à vos savants afin de canaliser leurs recherches vers un but précis. Peu à peu, vos cités prennent de l'importance, votre technologie progresse, bref, l'évolution suit son cours.



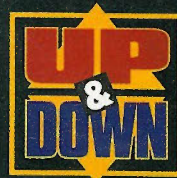
DIEU SE PENCHA SUR L'AMIGA 1200...

... le deuxième jour (et ensuite il prit des vacances bien méritées). Pour vous détailler toutes les possibilités de ce logiciel, il faudrait au moins la moitié du Joystick que vous tenez entre les mains (du reste, le manuel fait 120 pages), aussi penchons-nous plutôt sur la réalisation. Là aussi, vous pouvez être rassurés, car aucune ombre ne vient ternir le tableau. Les graphismes sont manifestement transférés directement de la version PC, vous aurez donc droit à de jolis écrans en 256 couleurs. Mieux encore, la bande sonore est elle bien supérieure à ce que l'on avait entendu jusqu'alors, chaque émissaire venant vous voir est triomphalement accompagné d'un thème "typique" de la race en question. Les animations sont peu nombreuses, mais qu'importe, l'intérêt du jeu est immense et on oublie bien vite tout cela. Allez, tant pis, je me lance: Civilization AGA est LE meilleur jeu jamais paru sur Amiga, il vous collera littéralement à l'écran pendant des heures et des heures (et des heures). Attention, jeu dangereux !

PINKY







- ▲ Une telle profondeur, un tel éventail de possibilités, je n'avais pas vu cela depuis... je ne sais même plus, tiens!
- ▲ La bande son est très sympa.
- ▲ Le manuel est très bien fait, il détaille toutes les possibilités du jeu sans être rébarbatif.
- ▼ Tout est en anglais, alors, à vos dicos!
- ▼ Si vous ne possédez pas encore de disque dur, c'est l'occasion d'en faire l'acquisition, car vous risquez de souffrir de séances de "grille-pain" intempestives entre les quatre disquettes qui contiennent le soft.

95%

GRAPHISME 16 | BRUITAGE 14 | MUSIQUE 16 | ANIMATION 12 | ERGONOMIE 18 | DURÉE DE VIE 19 | ORIGINALITÉ 16

WIAL FRANCE S.A.R.L.
12, Rue Chauvart
95500 Gonesse
Tél.: (1) 39 87 09 90
Fax: (1) 39 85 88 80

Ouvert du Lundi au Samedi de 10 heures à 19 heures

Wial
France S.A.R.L.
Vente par correspondance uniquement

IBM PC & Compatibles

ACES OVER EUROPE 3,5	VF 289
ACES OF THE PACIFIC 3,5	VF 319
ACES OF THE PACIFIC DATA DISK 3,5	VF 199
AIR COMBAT CLASSICS 3,5	269
ALIEN BREED 3,5	219
ALIEN BREED II 3,5	239
ALONE IN THE DARK II 3,5	VF 349
ARCHON 93 3,5	289
A-TRAIN 3,5	VF 259
BATTLECHESS 4000 3,5	259
BETRAYAL AT CRONDOR 3,5	VF 285
BLUES BROTHERS JUKEBOX ADVENT. 3,5	VF 209
BODY BLOWS 3,5	229
BRUTAL SPORTS FOOTBALL 3,5	209
CANNONFODDER 3,5	NC
CHESSMANIAC 5 BILLION 3,5	285
CHESSMASTER 3000 3,5	369
CIVILISATION 3,5	VF 269
COMANCHE 3,5	319
COMANCHE DATA DISK 3,5	229
COMANCHE DATA DISK II 3,5	229
CYBERRACE 3,5	VF 345
DARK SUN - SHATTERED LANDS - SSI 3,5	299
DAUGHTER OF SERPANTS 3,5	259
DAY OF THE TENTACLE 3,5	VF 339
DOGFIGHT 3,5	249
DOOM 3,5	NC
DRACULA 3,5	279
DUNE II 3,5	VF 275
DUNGEON HACK - SSI - 3,5	VF 299
EIGHTBALL DELUXE PINBALL 3,5	265
EVEN MORE INCREDIBLE MACHINE 3,5	VF 275
ELITE 2 - FRONTIER - 3,5	VF 265
EYE OF THE BEHOLDER III 3,5	VF 245
F-15 STRIKE EAGLE III 3,5	269
FALCON 3.0 + SCENARIO 3,5	VF 305
FANTASY EMPIRE - SSI - 3,5	269
FIELDS OF GLORY 3,5	VF 269
FIRE & ICE 3,5	VF 229
FLASHBACK 3,5	VF 229
FLIGHTSIMULATOR 5.0 - MICROSOFT - 3,5	VF 339
FLIGHTSIM. 5.0 SCEN. NEW YORK 3,5	219
FLIGHTSIM. 5.0 SCEN. PARIS 3,5	219
FLIGHTSIM. 5.0 SCEN. SAN FRANCISCO 3,5	219
FORMULA 1 GRAND PRIX 3,5	VF 279
FREDDY PHARKAS 3,5	VF 259
FRONT PAGE SPORTS: FOOTBALL PRO 3,5	369
FURY OF THE FURRIES 3,5	239
GABRIEL KNIGHT - SIERRA - 3,5	279
GENESIA 3,5	VF 229
GLOBAL DOMINATION 3,5	349
GOAL DINO DINIS KICK OFF III 3,5	275
GOBLIINS II 3,5	VF 255
GOBLINS III 3,5	VF 269
GOLF - DAVID LEADBETTERS - 3,5	VF 289
GREAT NAVAL BATTLES II - SSI - 3,5	299
GUNSHIP 2000 3,5	VF 269
HIRED GUNS 3,5	VF 275
INCA 2 - WIRACOCHA - 3,5	VF 289
INDIANA JONES IV 3,5	VF 335
INDY CAR RACING 3,5	VF 289
IN EXTREMIS 3,5	VF 259
ISHAR II 3,5	VF 229
JURASSIC PARK 3,5	VF 249
KASPAROV GAMBIT 3,5	285
KING MAKER 3,5	289
KRUSTYS FUN HOUSE 3,5	VF 259
KYRANDIA II - HAND OF FATE - 3,5	NC
LANDS OF LORE 3,5	VF 295
LEISURE SUIT LARRY VI 3,5	269
LEGACY - MICROPROSE - 3,5	279
LEGENDS OF VALOUR 3,5	269
LEMMINGS II - THE TRIBES - 3,5	269
LEMMINGS HOLIDAY X-MAS LEMMINGS 3,5	119
LINKS PRO 386 3,5	299
LINKS SCENERY BELFRY 3,5	169
LINKS SCENERY PEBBLE BEACH 3,5	179
LITIL DIVIL 3,5	VF 285
LORDS OF POWER COMPILATION 3,5	VF 355
LOST IN TIME 3,5	VF 219
LOST IN TIME II 3,5	VF 219
LOST VIKINGS 3,5	VF 239

IBM PC & Compatibles

MAGIC BOY 3,5	189
MAITRES DE L'AVENTURE 3,5	VF 259
MASTER OF ORION 3,5	299
MIGHT & MAGIC IV 3,5	VF 249
MIGHT & MAGIC V DARKS. OF XEEN 3,5	VF 275
MICHAEL JORDAN IN FLIGHT 3,5	279
MONKEY ISLAND II 3,5	VF 339
MORPH 3,5	215
MORTAL COMBAT 3,5	335
NHL ICEHOCKEY 3,5	285
OSCAR 3,5	229
PATRICIAN 3,5	VF 239
PINBALL DREAMS 3,5	239
PIRATES GOLD 3,5	VF 269
POLICE QUEST IV 3,5	269
PREHISTORIC II 3,5	249
PRINCE OF PERSIA II 3,5	249
PRIVATEER 3,5	VF 309
QUEST FOR GLORY III 3,5	VF 245
QUEST FOR GLORY IV 3,5	269
RAILROAD TYCOON DE LUXE 3,5	259
REACH FOR THE SKIES 3,5	275
RETURN OF THE PHANTOM 3,5	279
RYDER CUP 3,5	229
SAM & MAX - HIT THE ROAD -	319
SEAL TEAM 3,5	289
SETTLERS 3,5	NC
SHADOW OF THE COMET 3,5	VF 299
SHADOWCASTER 3,5	279
SIM CITY 2000 3,5	419
SIM EARTH WINDOWS 3,5	VF 289
SIMON THE SORCERER 3,5	VF 335
SPACE HULK 3,5	269
SPACE QUEST V 3,5	VF 259
SPEED RACER 3,5	275
STARTREK - JUDGEMENT RITES - 3,5	299
STRIKECOMMANDER 386/486 3,5	289
STRIKECOMMANDER TACTICAL OPERAT. 3,5	139
STRONGHOLD 3,5	VF 249
STUNT ISLANDS 3,5	VF 299
SUBWAR 2050 - MICROPROSE - 3,5	269
SYNDICATE 3,5	VF 285
SYNDICATE MISSION DISK 3,5	VF 149
TERMINATOR II 3,5	VF 235
TERMINATOR II - JUDGEMENT DAY - 3,5	229
TERMINATOR RAMPAGE 3,5	289
T.F.X. 3,5	VF 319
TORNADO 3,5	VF 319
ULTIMA 7 PART II SEPENT ISLE 3,5	269
VEIL OF DARKNESS 3,5	VF 245
VOYAGEURS DU TEMPS 3,5	VF 239
WAR IN THE GULF 3,5	239
WING COMMANDER ACCADEMY 3,5	245
WINTER OLYMPICS 3,5	VF 259
WIZARDRY VII 3,5	279
X-WING - LUCASFILM - 3,5	335
X-WING MISSION 2 /B-WING 3,5	199

Budget PC & Compatibles

4 D SPORTS BOXING 3,5	135
4 D SPORTS DRIVIN 3,5	135
BLUES BROTHERS 3,5	129
CAPTIVE 3,5	129
DELUXE STRIP POKER II 3,5	119
ESPANA - THE GAMES 92 - 3,5	119
GREAT COURTS II (JIMMY CONNORS) 3,5	149
HOOK 5,25	129
INDIANA JONES III + EXPLORA III 3,5	159
ISHAR 3,5	129
LASER SQUAD 5,25	149
MI TANK PLATOON 3,5	149
NIGEL MANSELL RACING 3,5	139
REALMS 5,25	99
SENSIBLE SOCCER 92/93 3,5	175
SIM LIFE 3,5	179
SPEEDBALL II 3,5	135
STREETFIGHTER II 3,5	VF 159

Budget PC & Compatibles

TITUS THE FOX 3,5	119
TV SPORTS BASEBALL 3,5	139
VALHALLA 3,5	139
WIZKID 3,5	135
WWF EUROPEAN RAMPAGE 3,5	139
ZOOL 3,5	139

CD ROM PC

BATTLECHESS ENHANCED OEM VERSION	355
CHESSMASTER 3000	419
CINEMANIA 94	499
CRITICAL PATH	429
CURSE OF ENCHANTIA	219
DAEMONSGATE	319
DARK SUN SHATTERED LANDS - SSI -	309
DAY OF THE TENTACLE	VF 339
DRACULA - UNLEASHED -	339
DUNGEON HACK - SSI -	299
DUNE	VF 325
EYE OF THE BEHOLDER III	289
EYE OF THE BEHOLDER TRILOGY I - III	339
F-15 STRIKE EAGLE III	529
FANTASY EMPIRE - SSI -	289
GABRIEL KNIGHT	319
GOBLIIINS	VF 259
GOBLIINS II	VF 289
GOBLINS III	VF 299
GREAT NAVAL BATTLES II - SSI -	299
INCA	VF 319
INCA II - WIRACOCHA -	VF 319
IRON HELIX	289
JURASSIC PARK	VF 285
KINGS QUEST V	419
KINGS QUEST VI	309
LABYRINTH OF TIME	279
LAURA BOW II	279
LEISURE SUITE LARRY VI	339
LINKS COLLECTORS	389
LOOM	345
LORD OF THE RINGS	345
LOST IN TIME	VF 355
MAD DOG MCREE	359
MAN ENOUGH	345
MANTIS	459
MICROCOSM	355
MONKEY ISLAND	325
OH NO MORE LEMMINGS	269
OSCAR	249
QUEST & FUN	315
REBEL ASSAULT	335
RED STORM RISING & CARRIER COMMAND	309
RETURN OF THE PHANTOM	299
RETURN TO ZORK	285
RINGWORLD	269
SECRET WEAPONS OF GM LUFTWAFFE	319
SHERLOCK HOLMES III - MYSTERY ADVENT. -	285
SPACE QUEST IV	399
SPACE SHUTTLE	349
STAR WARS CHESS	349
SUPER STRIKE COMMANDER	315
THE 7TH GUEST	489
TORNADO	VF 399
ULTIMA UNDERWORLD PART I & II	315
ULTIMA UNDERWORLD & WING COMMANDER II	329
WING COMMANDER II DELUXE	335
WINTER OLYMPICS	VF 285
WOLFPACK	275
WORLD OF XEEN (MIGHT & MAGIC)	319

Accessoires & Multimedia PC

DISQUETTES BOITE DE 10 3,5 DF-DD	38
DISQUETTES BOITE DE 10 3,5 HD	52
GRAVIS JOYSTICK IBM NOIR	325
GRAVIS JOYSTICK IBM PRO	335

Accessoires & Multimedia PC

GRAVIS GAMEPAD IBM PC	199
GRAVIS ELIMINATOR GAME CARD IBM PC	239
SOUND BLASTER 2.0 DELUXE	579
SOUND BLASTER PRO 2 DELUXE	799
SOUND BLASTER 16 BASIC	1185
SOUND BLASTER 16 ASP MULTI CD	1635
SOUND WAVE 32	2299
WAVE BLASTER	1479

Amiga

ALFRED CHICKEN	179
ALIEN III	209
ALIEN BREED II	219
ALIEN BREED II AMIGA 1200	219
A-TRAIN	VF 269
B-17 FLYING FORTRESS	VF 235
BART VS THE WORLD	215
BLASTER	199
BLOB	189
BLUES BROTHERS JUKEBOX ADVENTURE	209
BODY BLOWS	209
BODY BLOWS GALACTIC	199
BODY BLOWS GALACTIC AMIGA 1200	229
BRUTAL SPORTS FOOTBALL	189
BRUTAL SPORTS FOOTBALL AMIGA 1200	199
BURNING RUBBER AMIGA 1200	235
CAMPAIGN II	259
CANNONFODDER	245
CHAOS ENGINE AMIGA 1200	199
COMBAT CLASSICS II	209
DENNIS LA MALICE	VF 209
DESERT STRIKE	199
DOGFIGHT	249
DIGGERS AMIGA 1200	229
DISPOSABLE HERO	VF 195
DUNE II - BATTLE OF ARRAKIS -	VF 225
ELITE II - FRONTIER -	VF 245
F-117 A NIGHTHAWK	VF 235
FATMAN	VF 199
FLASHBACK	VF 199
FORMULA 1 GRAND PRIX	VF 259
GENESIA	VF 229
GLOBAL DOMINATION	319
GLOBDULE	229
GOAL DINO DINIS KICK OFF III	VF 219
GOBLIINS II	VF 239
GOBLINS III	249
GUNBOAT	249
GUNSHIP 2000	229
GUY ROUX MANAGER	VF 269
HIRED GUNS	239
HISTORY LINE - 1914-18 -	VF 325
INDIANA JONES IV - FATE OF ATLANTIS -	VF 339
ISHAR II	VF 219
JAMES POND III	229
JAMES POND III AMIGA 1200	229
JURASSIC PARK	VF 199
JURASSIC PARK AMIGA 1200	VF 219
KING MAKER	VF 249
KRUSTY FUN HOUSE	209
LEGEND OF VALOUR	VF 269
LEMMINGS II - THE TRIBES -	215
LEMMINGS X-MAS	115
LOST VIKINGS	VF 229
MAGIC BOY	VF 189
MAITRES DE L'AVENTURE	VF 259
MORTAL COMBAT	219
O.M. SUPER FOOTBALL	VF 209
OSCAR	VF 225
OSCAR AMIGA 1200	VF 259
PINBALL DREAMS & FANTASIES	275
RYDER CUP AMIGA 1200	VF 235
SETTLERS	NC
SIM LIFE AMIGA 1200	259
SIMON THE SORCEROR	VF 309
SOCCER KID	199
SPACE HULK	249

Amiga

STARDUST	VF 185
SUPERFROG	VF 189
SYNDICATE	VF 219
TERMINATOR II - JUDGEMENT DAY -	239
THEATRE OF DEATH - PSYGNOSIS -	235
TORNADO	VF 309
TURRICAN III	VF 229
URIDIUM II	VF 199
VOYAGEURS DU TEMPS	VF 199
WINTER OLYMPICS	VF 229
WIZ N LIZ - PSYGNOSIS -	VF 229
WONDERDOG	195
ZOOL II	VF 199

Budget Amiga

AGONY	149
BATMAN THE MOVIE	99
BILL'S TOMATO GAME	155
CHAOS ENGINE	165
CHUCK ROCK II	155
DELUXE STRIP POKER II	129
F-17 CHALLENGE	139
F-19 STEALTH FIGHTER	159
HAEGAR THE HORRIBLE	109
INDIANA JONES III / EXPLORA III	159
KINGS QUEST I - SIERRA -	149
LEGEND OF KYRANDIA	VF 125
LEISURE SUIT LARRY I - SIERRA -	149
LOTUS TURBO CHALLENGE II	129
LOTUS TURBO CHALLENGE III	149
MI TANK PLATOON	159
PIRATES	129
PUSH OVER	139
QWAK	139
SENSIBLE SOCCER 92/93	179
STREETFIGHTER II	155
SUPER MONACO GRAND PRIX	145
TROLLS	139
TV SPORTS BOXING	149
UTOPIA INCL. NEW WORLDS	119
WOLFCHILD	135
WOODYS WORLD	179
ZOOL	139
ZYCONIX	119

Amiga CD 32

7 GATES OF GAMBALA	199
ALFRED CHICKEN	179
ARABIAN NIGHT	119
CAPTIVE II / LIBERATION	249
DANGEROUS STREETS	239
DEEP CORE	199
DENNIS	219
D-GENERATION	189
JAMES POND II	189
JAMES POND III	239
LABYRINTH OF TIME	199
LIBERATION	259
MICROCOSM	359
MORPH	189
NIGEL MANSELL	239
OVERKILL & LUNAR C	215
PINBALL FANTASIES	219
PIRATES GOLD	229
SEEK & DESTROY	189
SENSIBLE SOCCER	185
SHAOLIN	199
SLEEPWALKER	219
SUMMER OLYMPICS	225
SURF NINJAS	235
TROLLS	225
ZOOL	215

En cas d'articles défectueux, échange immédiat. · Ces prix s'entendent dans la limite des stocks disponibles et sont susceptibles de modifications. Tous les prix sont indiqués TTC.

BON DE COMMANDE à expédier à Wial France S.A.R.L., B.P. 33, 95502 Gonesse Cedex

Titres	Qte	Prix	Montant
VOTRE MATERIEL DE JEUX:		Port	
		Total	

Frais de Port: Coliéco: 20 F Colissimo: 30 F — Etranger: 60 F (paiement seulement possible par Euro-chèque ou mandat international)

Pour toute commande au delà de 800 F
PORT GRATUIT en France (uniquement pour logiciels)

Commandez par téléphone ou fax
(1) 39 87 09 90 (1) 39 85 88 80

Nom ....
Adresse ....
.... Tél. ....
Code postal .... Ville ....

Règlement:

❑ Je joins un mandat lettre ou chèque (pour un Euro-chèque ajoutez 40 F)

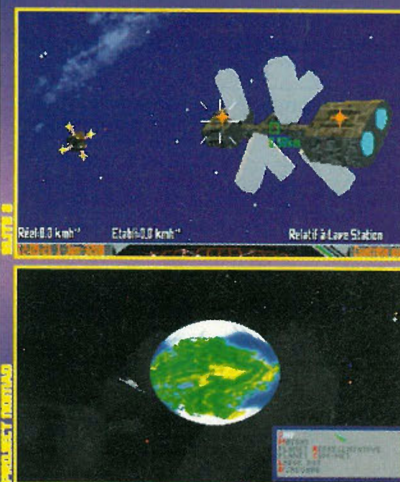
❑ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 35 F) pour frais de remboursement

Wiedemann GEN 4 - 03/94

PROJECT N

Le succès d'un jeu tient parfois à une curieuse alchimie. En dépit de quelques défauts et d'un aspect général un peu dépassé, voilà une simulation spatiale très réussie. Nomad mieux que Elite 2 ? Oui.

PROJECT NOMAD VS ELITE 2



Indéniablement, les deux jeux appartiennent à la même catégorie, celle qui, de Tau Ceti à Privateer, enchante petits et grands depuis des lustres : la simulation économique spatiale. Les notes respectives des deux produits vous donnent une idée de la différence : Nomad est mieux. Nomad est moins fouillis parce que moins complexe, et du coup, il va à l'essentiel. De plus, le démarrage de la partie est moins complexe et surtout, tout y est parfaitement dosé : pas la peine de faire du commerce pendant des semaines pour s'acheter le matériel indispensable. Bref, on s'amuse immédiatement. Enfin, c'est plus réussi en ce qui concerne le son et l'image.

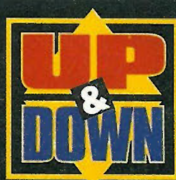
Me voilà bien en peine de raconter le scénario de cette simulation spatiale à la Elite, mais qu'importe puisque le but du jeu est de découvrir pendant la partie de quoi il retourne. Un vaisseau alien s'écrase dans l'Arctique. L'ordinateur de bord est effacé, mais heureusement, l'engin qui fonctionne est équipé d'un module de traduction universelle. Vous voilà donc en route vers l'inconnu et à vous de découvrir la suite. Premier contact dans l'espace : un personnage étrange vous demande de rejoindre son camp. N'hésitez pas à répondre oui, et en route ! Le menu de communication permet d'interroger l'interlocuteur sur des objets, des races, des planètes et des noms. Pendant tout le reste de la partie, c'est en procédant ainsi que vous découvrirez qui sont les "gentils" et les "méchants", pourquoi ils se battent, depuis quand, où et comment les affronter. Idem en ce qui concerne les objets que vous pouvez échanger. Afin de simplifier les choses en effet, le jeu n'utilise pas de monnaie, mais un système de troc. En début de partie, vous ne disposez que de très peu d'objets. Par chance, votre premier interlocuteur semble être un fanatique du chocolat. Contre quelques tablettes, il vous cèdera des missiles !

L'OFFRE ET LA DEMANDE

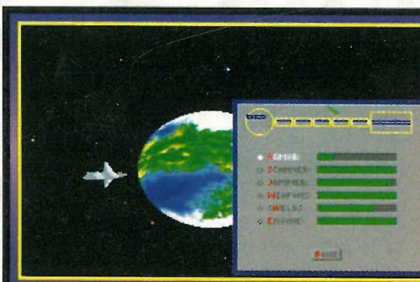
Lorsqu'on accède à l'écran de troc, on peut, au moyen de la souris, changer les termes du contrat. Dans un premier temps, on vous propose, par exemple, 3 tablettes contre 27 missiles. Vous pouvez soit augmenter le nombre de missiles, soit baisser le nombre de tablettes. Vous pouvez aussi faire le contraire, mais ce serait crétin. Si l'interlocuteur est O.K., l'échange se fera de vaisseau à vaisseau à la fin de la communication, au moyen d'un robot navette, représenté à l'écran. Dommage, il n'est pas possible de passer cette scène, laquelle devient un peu pénible lorsqu'on s'y est habitué. Dans le cas inverse, l'interlocuteur vous demande de rectifier votre offre. Ce qui est fascinant dans ce jeu, c'est que vous vous sentez vraiment dans la peau d'un pilote plongé dans un monde inconnu. A chaque rencontre, des objets étranges peuvent êtres échangés. Dans un premier temps, il est nécessaire de s'informer de leur utilité. La finalité de certains d'entre eux, tels les missiles, jammers (brouilleurs) et autres moteurs, est sans équivoque, mais il faudra apprendre à connaître les autres marchandises avant de se les procurer. Par exemple, une espèce de vers extraterrestre, genre vers à soie, semble être très prisée des diverses races qui les utilisent pour faire du tissu. Pareillement, des pièces mécaniques apparemment bizarroïdes s'avèreront utiles pour améliorer les performances de votre vaisseau.

BRANCHEZ-VOUS SUR LE RÉSEAU !

Eh non ! on ne peut pas jouer à plusieurs sur réseau. Avouez que vous y avez cru ! En fait, le réseau en question est le Comnet équipant chaque station alliée. En vous connectant, vous pourrez discuter avec les représentants des différents mondes et obtenir là aussi des éclaircissements sur la guerre dans la galaxie. C'est aussi là que vous seront proposées des missions. Beaucoup plus informelles que dans Elite 2 ou Privateer, ces dernières sont plus des indications que de réelles missions, puisqu'a priori, il n'y a pas de récompense à la clef. Le Comnet vous



▲ Le principe du jeu est intéressant et bien exploité.
▲ Les bruitages sont particulièrement soignés.
▲ L'animation est rapide et le graphisme 3D plutôt réussi.
▲ Les commandes sont très simples.
▼ Le graphisme 2D est assez étrange et trop "japonisant".
▼ Si l'ensemble est réussi, le jeu donne toutefois l'impression d'être un vieux truc.



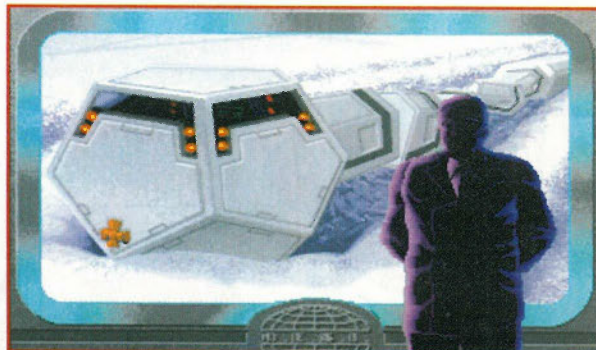
Sur cet écran, on peut réparer les différentes parties du vaisseau endommagé lors des combats. Un second écran sert à mettre en place le matériel acquis lors des trocs (armes, scanners, moteurs et gadgets divers).



GRAPHISME 14 | BRUITAGE 13 | MUSIQUE 17 | ANIMATION 15 | MANIABILITÉ - | DURÉE DE VIE 19 | ORIGINALITÉ 13

OMAD

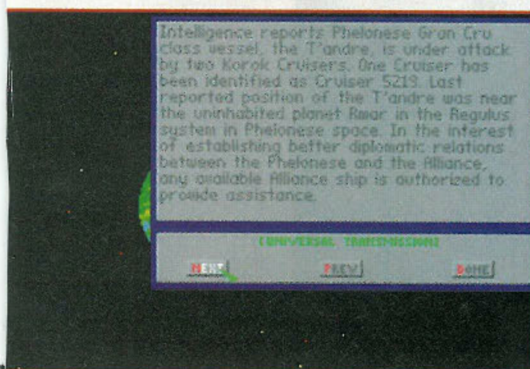
SUR PC • EDITEUR GAMETEK



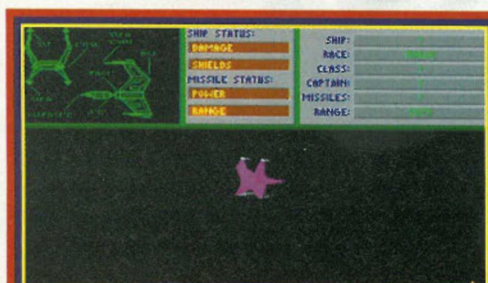
La séquence d'introduction animée est accompagnée de voix digitalisées.



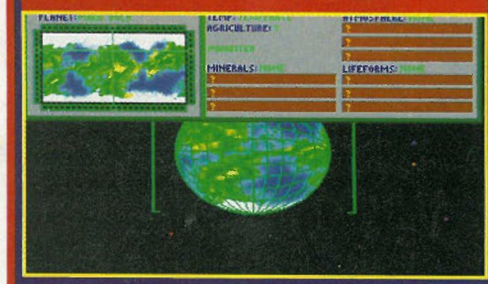
Ici, tout le commerce se fait par troc qui de se procurer des marchandises et du matériel destiné à améliorer le vaisseau. Cet écran permet aussi de parler à autres pilotes et d'échanger des informations, ce qui offre l'opportunité de découvrir ce que l'on attend de vous.



Sur les planètes alliées, un Comnet (Communication-Network, réseau de communication) vous propose des missions à remplir. Là aussi, on découvre le scénario du jeu.



Lorsqu'on approche d'une planète ou d'un vaisseau inconnu, on peut prendre connaissance du type d'objet rencontré (race, type, planète habitée ou non, etc.). La séquence animée est très esthétique et agrémentée de bruitages digitalisés. Suivant le type de scanner qui équipe le vaisseau, on accèdera plus ou moins rapidement et efficacement aux informations.

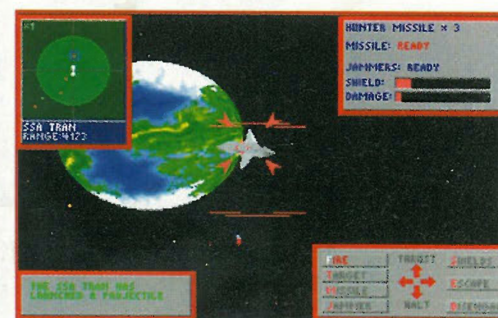


informe simplement que sur la planète Machpro, au secteur 2,4, on manque d'oxygène ou qu'un convoi de "méchants" a été signalé à tel endroit. Utilisant un principe de QCM réduit à sa plus simple expression (on clique sur un mot), on peut là aussi se renseigner sur les races, objets, planètes, etc., au moyen de menus apparaissant dans une fenêtre. Conçu pour offrir au joueur un confort d'utilisation accru, le jeu utilise à de nombreux moments ce même type de menus. Le fin du fin en matière d'ergonomie se trouve dans la section "cartes", qui sert à se rendre sur une planète. Pour déterminer une destination, rien de plus simple. Il est possible d'afficher une liste avec un choix par critères multiples : planètes habitées, déjà visitées ou inconnues, proches ou non, etc. C'est très pratique, car au bout de quelques heures de jeu, on a un peu tendance à s'embrouiller les pinceaux entre les planètes déjà visitées ou pas, ces dernières étant toutes affublées de noms à coucher à la belle étoile.

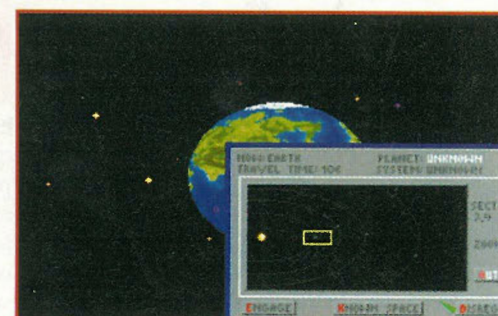
ET LES COMBATS ?

Bonne question les amis : "Et les combats ?". Curieusement, ce n'est pas vraiment très beau, mais allez savoir pourquoi, c'est tout de même réussi. L'écran de combat 3D se résume à sa plus simple expression : un viseur changeant de couleur lorsque la cible est verouilllée et un menu rappelant les commandes. Au choix, tir laser ou missile, boucliers, brouilleur, S.O.S. et fuite ! C'est simple et concis et finalement suffisant. Côté commandes, on peut déplacer son vaisseau et accélérer ou ralentir. Lorsque les choses tournent mal, la fuite vous téléporte rapidement vers la planète la plus proche. Bien entendu, rien ne garantit que cette dernière ne soit pas entourée de vaisseaux hostiles. Lors des moments d'accalmie, l'ordinateur de bord peut réparer les parties endommagées. Il suffit de cliquer à l'endroit voulu sur un plan du vaisseau et le reste est automatique. Cet écran, sur lequel vous passerez pas mal de temps, sert aussi à mettre en place les différents gadgets acquis en cours de jeu. Côté réalisation, l'ensemble est attachant, bien que le graphisme 2D (lorsqu'on est en communication avec un autre vaisseau ou une planète) soit un peut étrange. Ca ressemble plus à un dessin animé jap qu'à un jeu classique. En revanche, la 3D est bien réussie. Certes, on est loin de la qualité de Privateer, mais c'est tout de même agréable parce que sans prétention. Le son, lui, est superbe : chaque personnage s'exprime avec des borborygmes (forcément, les Aliens ne parlent pas comme nous), tandis que la traduction de leur message s'affiche en anglais. De même, l'ordinateur de bord dispose d'une voix digitalisée et de bruitages très sympa (blip, tuuut, zuiiit) que R2D2 ne renierait pas. Bref, voilà un jeu prouvant une fois de plus que le tout peut être plus intéressant que les parties qui le composent.

Project Moulinex



Les combats sont un peu moches, mais heureusement, les commandes sont simples d'emploi. A noter qu'on ne dispose pas de vues extérieures. Différentes armes sont utilisables : canons, missiles et brouillage du radar de l'adversaire.



La carte permet de trier les destinations selons différents critères : planètes explorées, inconnues, habitées ou non, etc. Lorsque le choix est fait, il suffit de cliquer sur "Engage", et en route !

89%

MEGASTAR joystick

Second Samouraï

SUR AMIGA • EDITEUR PSYGNOSIS

Après l'interminable série des "Last Ninjas" qui n'en finissaient plus d'être les derniers, voici venir, via Psygnosis, la suite de First Samouraï, judicieusement appelée Second Samouraï. Un excellent cocktail d'action et de réflexion pour les fans d'arcade nipponne.

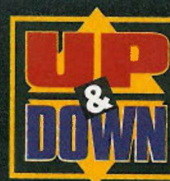


Grâce à cette bulle, vous pouvez vous déplacer librement dans les airs... à condition de ne pas rencontrer d'obstacle. C'est que c'est pratique, mais assez fragile, ces petites choses là, vous ne voudriez tout de même pas choir dans le bain de lave qui se trouve juste en dessous de vous.

Enfin ! Après deux longues années d'attente (putaiiin, deux ans !), la très attendue suite du hit de Vivid Images, First Samurai, est enfin disponible. Il faut dire qu'avec le succès remporté par le premier épisode, l'éditeur se savait attendu au tournant. Aussi a-t-il jugé bon de prendre le temps nécessaire à la réalisation d'un second volet digne de son prédécesseur. Et ma foi, bien lui en a pris, car Second Samurai n'apporte avec lui aucun regret, et ne comporte pratiquement aucun défaut.

INCREVABLE ROI DÉMON

Dans First Samurai, vous preniez en main la destinée d'un jeune Samourai en quête de vengeance. En effet, votre maître et mentor, qui vous avait instruit et fait de vous un homme aux abdominaux en béton et au katana affûté, avait été assassiné au cours d'une homérique bataille contre le Roi Démon, une espèce de prince des ténèbres à la sauce japonaise. Comme il est d'usage dans ces cas-là, et particulièrement dans l'univers des jeux vidéo, vous étiez donc parti, la rage au coeur, jurant de laver cet affront dans le sang démoniaque de ce monarque. Après une longue et difficile quête vous emmenant dans une haletante course à travers le temps, vous étiez parvenu à défaire des hordes de créatures malfaisantes pour enfin arriver jusqu'à ce maître que vous aviez réexpédié aux enfers, pronto. Du moins, c'est ce que vous croyiez, car dans un rebondissement digne des meilleurs épisodes de Dallas (hum), ce dernier ressurgit d'outre-tombe, plus puissant que jamais, pour venir à nouveau vous casser les pieds. C'est fou ce que les démons ont la peau dure, de nos jours ! Le pays du soleil levant est donc à nouveau en proie



- ▲ Les phases de jeu sont très variées, le soft se renouvelle ainsi continuellement.
- ▲ Les boss sont innombrables : toutes les deux secondes, le joueur est confronté à un nouvel adversaire radicalement différent des précédents.
- ▲ La bande sonore est d'excellente facture.
- ▼ Qu'est ce que je vais bien pouvoir trouver de négatif ? Ah oui, le soft serait sans doute beaucoup mieux réalisé à 100 % en images de synthèse calculées en temps réel. Et en réalité virtuelle, avec une combinaison. Et gratuit, aussi.

GRAPHISME	BRUITAGE	MUSIQUE	ANIMATION	MANIABILITÉ	DURÉE DE VIE	ORIGINALITÉ
17	16	16	17	16	18	16

au chaos, et chaque jour de paisibles citoyens sont victimes d'attaques perpétrées par d'étranges créatures sorties d'on ne sait où. Parce qu'il faut vous dire qu'il a retenu la leçon, le Roi Démon, il ne s'aventure désormais plus hors de son domaine, où sa puissance ne connaît pas de limite, et préfère à présent envoyer ses légions au casse-pipe. Il ne reste donc plus qu'une solution pour mettre fin à cette nouvelle ère de désolation : vous attaquer directement à la racine du mal, descendre aux enfers pour lui régler son compte une bonne fois pour toutes (jusqu'à Third Samurai ?). Seulement voilà, comme je vous le disais plus haut, défier le Roi Démon au coeur même de son territoire s'avère être particulièrement ardu. Aussi avez-vous jugé bon, pour mener à bien cette tâche, de faire appel à l'un de vos amis d'enfance (celui avec lequel vous séchiez les cours de seppuku pour aller draguer les geishas), samouraï lui aussi. Prends garde, Roi Démon, car voici venir non pas les douze salopards, ni même les sept mercenaires, mais bien les deux samouraïs !

BEAT'EM UP...

Tout droit dans la lignée du premier épisode, ce second volet vous place à nouveau dans la peau d'un guerrier plongé au sein d'un univers hostile. Vous devez vous frayer un chemin à travers les niveaux jusqu'à accéder au Roi Démon, tapi à la fin du dernier tableau. L'un des principaux atouts de Second Samurai réside dans son extraordinaire richesse, car le soft bénéficie de nombreux attributs empruntés à divers styles de logiciels. De prime abord, on croit être là en présence d'un beat'em up typique, votre personnage possédant une large palette de coups pour repousser ses agresseurs. Coups de poing debout ou accroupi, coups de pied au ventre ou à la tête, fauchages en règle ou encore coups de pied sautés, les téméraires qui viendront à votre rencontre ont largement de quoi le regretter amèrement. De plus, vous pourrez trouver sur votre chemin divers bonus venant vous doter d'une force de frappe plus conséquente encore. Il y a bien sûr un katana, sabre de combat légendaire des samouraïs, mais également des couteaux de lancer (en nombre limité), et aussi des superbombes, des potions d'invincibilité, etc.

PLATES-FORMES...

Mais en plus de tout cela, le soft recèle de nombreux éléments l'apparentant plutôt à un jeu de plates-formes. En effet, certains passages vous placent dans une position assez délicate, où vous devez négocier avec habileté des bonds au-dessus de torrents, de lacs de laves ou encore de précipices sans fond. Autre élément familier : les niveaux recèlent quelques passages secrets et téléporteurs qui vous emmènent tout droit vers divers stages bonus très rémunérateurs en points et power-up. Pour le coup, c'est maintenant au sein de Sonic et consorts que l'on croit se trouver, de quoi contenter le plus acharné des consoleux.

ET AVENTURE !

Et ce n'est pas tout ! Pour relever encore un peu la sauce, déjà bien





Nouvelle étape, cette fois-ci : vous vous retrouvez au beau milieu d'un shoot'em up à scrolling horizontal. Certes, les décors sont dépouillés, mais ça va rudement vite !



L'un des niveaux bonus vous place dans une pièce, encerclé par des têtes volantes qui se fractionnent lorsque vous les frappez, comme aux plus beaux jours d'Asteroïds.





La deuxième partie du logiciel change du tout au tout pour vous placer dans des décors très "high tech".



La super-bombe est aussi specta-culaire que rava-geuse.

épicée, les programmeurs de Second Samurai ont cru bon de rajouter quelques énigmes (ça y est, les consoleux sont largués !) qu'il vous faudra nécessairement résoudre pour pouvoir poursuivre votre chemin. Ici, il s'agit d'attirer l'un des boss, insensible à vos coups, sous un poids suspendu à une chaîne, puis d'activer un mécanisme afin de faire choir le second sur le premier. Là, il faut ramasser des tonneaux pour les déposer un peu plus loin, sur une rivière, afin qu'ils vous fournissent un fort appréciable gué. Ou encore prendre un aimant et le disposer afin qu'il attire à lui une grille de fer posée au sol qui vous barre le passage. Bref, il y a là de quoi vous réchauffer un peu les méninges entre deux assassinats sanglants.

Vous l'avez compris à l'exposition du scénario de Second Samourai, la première innovation qui saute aux yeux lorsque l'on aborde pour la première fois ce jeu est la possibilité de prendre part à la partie pour deux joueurs simultanément, chacun son guerrier nippon. On ne dira jamais assez combien cette option est appréciable, à mon sens tous les jeux d'arcade devraient également en être doté. Il est en effet très agréable, surtout lors des rencontres avec les boss, de disposer d'une force d'appoint pour mieux leur en mettre plein la tronche.

DEUX SAMOURAIS POUR UN PLAISIR DÉDOUBLÉ

Mais attention, de complices, les deux compères peuvent rapidement devenir des rivaux dès lors qu'il s'agit de ramasser les bonus essaimés par vos ennemis lorsqu'ils meurent. Certains joueurs (que je ne nommerai pas) profitent d'ailleurs de ce qu'ils sont rédac'

INTERVIEW MEV DINC, RESPONSABLE DU DÉVELOPPEMENT DE VIVID IMAGES

PROPOS RECUEILLIS PAR DEREK DE LA FUENTE

Joystick : Pourquoi avez-vous mis si longtemps à sortir Second Samurai ?

Mev Dinc : Nous ne voulions pas que le logiciel soit perçu comme une simple suite du premier épisode, sortie à la va-vite pour bénéficier du succès de First Samurai, et nous en mettre plein les poches. Nous avons donc passé tout le temps nécessaire sur sa réalisation pour avoir la certitude qu'il soit vraiment mieux que son prédécesseur, tout en gardant la même philosophie, le même "feeling".



Joy : Les deux logiciels exploitent les mêmes personnages, et dans les deux cas, les placent dans un environnement arcade/aventure. Ne craignez-vous pas de tourner en rond ?

MD : Absolument, c'est du reste l'une des raisons du temps de gestation important de SS. Comme il s'agissait d'une suite, trouver toutes ces nouvelles idées a été difficile. De plus, chacun des boss présents bénéficie des ses propres routines d'attaque et de déplacement, il fallait donc à chaque fois tout reprogrammer. Je pense honnêtement que Ceiclo Refeilo (ndlr: le programmeur principal de SS) a réussi à tirer de l'Amiga son potentiel maximal avec ce logiciel.

Joy : Sur quels standards le jeu va-t-il maintenant être adapté ?

MD : Nous allons réaliser une version Megadrive qui devrait être du feu de Dieu, avec encore plus de couleurs et des sprites plus gros que ceux de la version Amiga. Puis nous ferons une adaptation sur A1200 qui devrait être encore meilleure.

Joy : Rien sur CD32 et autre CD ROM ?

MD : Si, bien sûr, mais il faut savoir que nous avons pour politique, à Vivid Images, de toujours exploiter tous les standards à leur maximum. Or, les coûts de développement sur CD sont très conséquents, et nos effectifs sont réduits, il nous a tout de même fallu deux ans pour réaliser SS ! En ce qui concerne la CD32 et le PC, il est hors de question pour nous d'adapter bêtement les routines et les graphismes existants, nous allons donc effectuer une réécriture complète du programme sur ces machines.

Joy : Merci.



LA DESCENTE AUX ENFER

chef pour se saisir de tout ce qui traîne, ne laissant au pauvre testeur que les yeux pour pleurer. A ce propos, vous pouvez choisir, avant de débuter une partie à deux, parmi trois options : "Friendly", où les coups portés par un samouraï n'affectent pas son compère, "Killer" où l'on peut infliger des dommages au second joueur, et enfin "Stun", qui permet, sans le blesser, d'étourdir votre compatriote pendant quelques secondes. Dans ce dernier cas, la moindre apparition de bonus déclenche immédiatement les hostilités entre les deux joueurs, chacun cherchant à assommer l'autre pour pouvoir plus tranquillement se saisir du power up. Génial !

UNE RÉALISATION INÉGALE

Comme vous avez pu le constater, Second Samurai est l'un des jeux d'action les plus variés qu'il m'ait été donné de voir, le nombre de challenges différents qui vous sont proposés au cours de la partie est tout simplement époustouflant. Mais il reste encore une dernière interrogation. Ben oui, même le soft le plus intéressant du monde perd beaucoup de sa valeur s'il est mal réalisé. Dans ce domaine, Second Samurai ne nous déçoit pas trop. Les graphismes sont très beaux par endroits, plus communs ailleurs, avec notamment un dégradé en arrière-plan des plus fins. C'est bien simple, vous pouvez vous approcher à un centimètre de l'écran sans arriver à dissocier les couches de couleurs successives qui le composent ! Les sprites sont eux aussi très réussis, dans un style très lugubre. Côté animation, aucun problème, tout bouge avec rapidité et fluidité (si ce n'est que dans quelques phases dotées d'un nombre conséquent de scrollings différentiels, certains d'entres eux sont moins fluides que les autres) et pourtant les boss qui parsèment le jeu prennent parfois jusqu'au trois quart de l'écran, sans que l'Amiga semble le moins du monde incommodé. En ce qui concerne la bande sonore, les divers "Hayaaahh!", "Han!" ou "Hoaaaah! digitalisés qui ponctuent chacune de vos actions sont biens rendus, et les musiques techno-funk-asiatiques-de-la-mort-qui-tue sont sympa. Sans oublier la petite finesse : si ces dernières vous agacent, il est possible à tout moment du jeu de monter ou baisser le volume de la musique graduellement en pressant les touches "c" (+) et "v" (-), tout en gardant les bruitages en l'état. Ça, c'est de la finition ! Vous commenciez à le comprendre, j'ai beaucoup apprécié Second Samurai. Extrêmement varié, d'un intérêt énorme, il donne envie au joueur d'aller toujours plus loin, pour voir un peu quelles surprises les programmeurs lui ont réservé.

Pinky













QUELQUES BOSS...

1 • LA MASSE : Restez constamment en mouvement pour éviter qu'elle ne vous aligne, puis dès qu'elle touche le sol, précipitez-vous sur elle pour la bourrer de coups de poing (ou mieux, de sabre), tout en évitant les myriades de boulets hérissés de pics qu'elle fait pleuvoir sur votre tête.

2 • LE MONOLITHE : Suivez-le, tandis qu'il se déplace latéralement en lui donnant des coups, puis, dès qu'il s'immobilise d'un côté de l'écran, bondissez rapidement au sommet de son crâne et frappez-le de coups de pied bas.

3 • LE SQUELETTE : Évitez les salves d'obus qu'il tire en vous tenant accroupi tout près de lui. Puis attirez-le sous le poids en reculant, et lorsqu'il se trouve bien en dessous, frappez le visage souriant d'un coup de pied chassé pour faire choir la masse sur lui. Inutile de le frapper directement, cela ne lui fait aucun effet.

4 • LE DRAGON : Aucun "truc" en particulier pour le vaincre. Soyez agile pour éviter ses boules de feu et frappez-le au museau. Couchée, sale bête !

5 • LA PLANTE CARNIVORE : Très compliqué : commencez par la frapper aux pattes pour l'immobiliser, puis cognez toujours sur l'oeil ouvert parmi tous ceux qui tournent en rond autour d'elle. Enfin, évitez la pluie d'yeux qui tombent sur vous et lattez-les très vite, dès qu'ils touchent le sol, avant qu'ils ne se referment.

6 • L'ARAIGNÉE VOLANTE : Cette phase s'apparentant plus à un shoot'em up qu'autre chose, la technique est classique : évitez ses missiles mais mettez-lui les vôtres dans la poire. Restez mobile !

89%

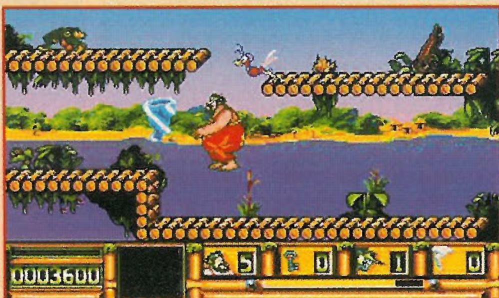
EN BREF

CARLOS

C'est à présent chose faite, après le dessin animé voilà le jeu qui débarque tout droit de chez Microïds. Vous y incarnez donc ce héros — dont la bonhommie n'a d'égal que le tour de taille — en quête de ses amis enlevés par deux momies maléfiques. Vous serez aidé dans votre tâche par votre ami Oscar, un perroquet qui vous accompagne dans tous vos déplacements, en voletant au-dessus de vous. L'avantage, c'est que ce bon vieux volatile est indestructible et détruit vos ennemis lorsqu'il les touche, et qu'il est également très utile pour saisir des bonus placés hors de votre portée. Vous vous en doutiez, les sempiternels bonus, passages secrets, téléporteurs et autres mécanismes, répondent présents à l'appel, comme il se doit. Hélas, à l'usage, la réalisation laisse transparaître de cruelles lacunes qui viennent ternir le tableau. Pourtant, pour ce qui est des graphismes, on ne peut pas dire que le soft déçoive particulièrement. comme vous pouvez le constater sur les photos d'écran qui accompagnent ce test, ces derniers sont même plutôt sympathiques. On aperçoit de jolis dégradés en second plan, et les paysages d'îles paradisiaques gorgées de soleil sur lesquelles l'action prend place — Carlos oblige — ne peuvent qu'enchanter l'oeil en cette période de pluie ininterrompue. Seulement voilà, l'animation ne se montre pas à la hauteur de ces belles promesses. Il faut bien reconnaître que le jeu est passablement lent, il faut d'interminables secondes à Carlos pour se déplacer. Même si le jeu semble être destiné aux plus jeunes, cela ne justifie en rien la lenteur des animations. Bref, voilà un soft qui ne s'annonçait pas mal, mais sa lenteur face aux ténors du genre ne lui laisse que peu de chance.

Pinky





SUR AMIGA
EDITEUR MICROÏDS

65%

ARCHON ULTRA



En adaptant Archon sur PC, SSI espérait bien toucher la corde sensible des nostalgiques de ce vieil et excellent jeu sur Apple IIc. Quelle erreur ! Encore une fois, un éditeur bâcle le travail en espérant que la renommée du nom suffira à vendre son produit. Archon Ultra (bien que le terme "Ultra" me semble de trop) souffre de sérieuses lacunes. Certes, les graphismes ont été modestement retravaillés depuis la version Apple, les musiques sont plutôt cool et quelques règles de jeu ont été améliorées, mais cela ne suffit pas à faire un bon jeu. Toutes les stratégies que l'on tente de développer dans cette variante intéressante des jeux d'échecs sur fond d'heroic-fantasy, sont ruinées d'avance par une jouabilité douteuse. A chaque fois que deux pièces s'affrontent, le plateau de jeu laisse place à une séquence d'action aux graphismes simplistes et manquant étonnamment de punch. Même au joystick, il est difficile de s'amuser, on joue au chat et à la souris avec l'ordinateur jusqu'à ce que celui-ci veuille bien faire une erreur. La réalisation de Archon Ultra est trop moyenne, la jouabilité laisse à désirer, même le mode "deux joueurs" via modem ne suffit pas à racheter ces fautes. Dans le genre, je vous conseille d'attendre Dark Legions du même éditeur.

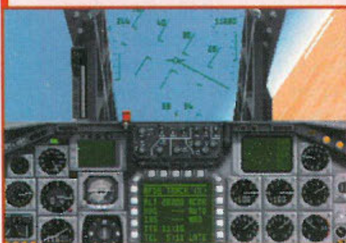
Marc Menier



SUR PC
EDITEUR SSI

60%

TORNADO
OPERATION DESERT STORM



"HHarlaouat nordine rabloueurt hhrala oualala !". Tel fut le cri que lança Saddam Hussein lorsqu'il entendit les premiers bombardements au-dessus de sa tronche. Ce scénario de Tornado vous invite à revivre les mésaventures de ce dictateur, en essayant de lui exploser la tronche au cours de multiples raides aériens. Pauvre graphiquement, voire quasi désertique, ce scénario n'améliore pas le noyau du programme, mais se contente d'ajouter de nouvelles missions et deux campagnes complètes. Ceux qui reprochaient le manque de réalisme des terrains de combats précédents vont être gâtés. Une fois n'est pas coutume, les missions s'inspirent des véritables raides menés pendant cette guerre, avec notamment l'attaque du palais de Saddam. Vous pourrez même le rater... Operation Desert Storm ravira donc sans l'ombre d'un doute les fanas de cette super simu. Une petite mise en garde tout de même en ce qui concerne la difficulté. Elle y est redoutable !

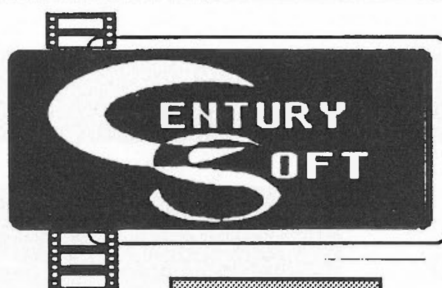
LORD CASQUE BLEU

SUR PC
EDITEUR DIGITAL INTEGRATION

DATA DISK

VOTRE JEU
48 H CHRONO
EN ✆
☞ **70.46.20.48**

POUR TOUTE COMMANDE
EN CADEAU UNE DEMO
THE SETTLERS, CYBERRACE
RETURN TO ZORK, LITIL DIVIL



CD - ROM

COMANCHE + mission 1 & 2	389
CYBER RACE	369
DAY of the TENTACLE vf	369
DRACULA UNLEASHED	349
DRACULA psygnosis	369
DUNE vf	349
GABRIEL KNIGHT	329
GOLDEN 7 compilation	449
INCA 2 vf	349
IRON HELIX vf	329
JURASSIK PARK	329
KGB CONSPIRACY vf	369
KYRANDIA vf	369
LE COBAYE lawnmower	389
LABYRINTH OF TIME	369
LANDS OF LORE vf	369
LORD OF THE RING	349
LOST IN TIME vol 1 & 2 vf	389
MEGARACE vf	389
MICROCOSM	369
REBEL ASSAULT notice vf	369
RETURN TO ZORK	369
STRIKE COMMANDER	369
TFX notice vf	389
THE PATRICIAN vf	369
WING commander 2 deluxe	349
WOLFPACK	329
WORLD OF XEEN vf	389

ATARI & AMIGA

Nouveautés

	ST	AM
A1869 vf	ND	269
BENEATH a steel sky vf	ND	289
BLUES BROTHER juke box	ND	279
CANTONA STRICKER	199	249
DANGEROUS STREETS	ND	249
DARKMERE	ND	289
DRACULA	ND	279
ELFMANIA	ND	249
JAMES POND 3	ND	269
K 240	ND	279
MR NUTZ	ND	249
PINBALL spécial édition	ND	289
PREHISTORIK 2	ND	269
RALLY	ND	279
ROBINSON REQUIEM vf	279	279
SECOND SAMURAI	ND	269
SEEK & DESTROY	ND	249
T.F.X	ND	279
TWILLIGHT 2000	ND	299
WHALE 'S VOYAGE	ND	269

contactez-nous pour disponibilité

	ST	AM
3D CONSTRUCION kit 2	459	459
3D MASTER GOLF	269	249
A 320 AMERICAN airport	289	289
ALIEN 3	ND	259
ALIEN BREED 2	ND	259
ANOTHER WORLD	249	249
A-TRAIN vf	ND	289
BART VS WORLD	259	259
BATTLE ISLE 93	ND	259
BLACK SECT vf	249	249
BODY BLOWS galactic	ND	269
BUBBA N' STYX	ND	199
CAMPAIGN 2	ND	329
CANNON FODDER	279	249
CARLOS	269	269
CHAOS ENGINE	249	249
CIVILIZATION	289	289
COMBAT AIR PATROL	ND	249
COOL SPOT	ND	279
COOL WORLD	189	249
DENIS	ND	239
DISPOSABLE HEROE	ND	199
DOGFIGHT	289	289
DUNE 2 vf	ND	269
DUNGEON + CHAOS	259	259
ELITE 2	289	289
F1 GRAND PRIX	289	289
F 117 A	ND	289
FLASHBACK	ND	239
FURY OF THE FURIES	ND	249
GENESIA	289	249
GLOBAL GLADIATORS	ND	239
GLOBDULE	ND	249
GOAL	259	249
GOBLINS 3	279	279
GUNSHIP 2000	ND	289
GUY ROUX manager vf	289	289
HIRED GUNS	ND	269
HISTORY LINE vf	ND	349
INDY 4 AVENTURE vf	ND	369
ISHAR 2 vf	269	269
JURASSIC PARK	ND	239
KINGMAKER vf	269	269
KRUSTY FUN HOUSE	ND	229
LEGEND OF VALOUR vf	289	289
LEMMINGS 2	249	249
LOTUS TURBO TRILOGY	ND	249
LOST VIKINGS	ND	249
MAGIC BOY	249	249
M1 TANK PLATOON vf	289	ND
MORTAL KOMBAT	ND	249
NORTH & SOUTH vf	ND	299
OM SUPER FOOTBALL	239	239
ONE STEP BEYOND	199	199
OSCAR	ND	229
PERFECT GENERAL vf	ND	289
PREMIER MANAGER 2	ND	249
PREMIERE	ND	220
SECRET MONKEY isl 2 vf	ND	329
SENCIBLE SOCCER 93	249	249
SIMON THE SORCERER vf	ND	329
SLEEPWALKER 1 mo	129	249
SOCCER KID	ND	239
SPACE HULK	ND	249
STREET FIGHTER 2 1m	249	249
SUPER CAULDRON	249	249
SYNDICATE vf	ND	249
THE PATRICIAN vf	249	249
THEATRE OF DEATH	ND	249
THE SETTLERS vf	ND	299
TRODDLERS	ND	220
TORNADO vf	ND	329
TURRICAN 3	ND	239
VROOM + great courts 2	259	259
VROOM multiplayer	199	199
WINTER OLYMPICS	ND	249
WIZ N LIZ	ND	249
ZOOL 2	ND	239

CD 32 AMIGA

ALIEN BREED spécial édt.	249
BUBBLE & SQUEAK	269
CAPTIVE 2	299
DENIS	249
DANGEROUS STREET	269
DEFENDER of the crown 2	269
DONK spécial édition	249
GENESIS	269
JURASSIK PARK	269
LITIL DIVIL	269
LABYRINTH OF TIME	229
LOTUS TURBO trilogy	269
MICROCOSM + cadeaux	349
NIGEL MANSELL	269
PROJECT X + F17	249
PINBALL FANTASIES	269
PIRATES GOLD	269
SEEK & DESTROY	249
SENSIBLE SOCCER	249
SURF NINJAS	269
TFX	299
URIDIUM 2	249
UTOPIA 2	269
WHALE S VOYAGE	269

COMPILATIONS

	ST	AM	PC
FANTASTIC WORLDS realms /pirates /populous /megalomania / wonderland	289	289	289
MAITRES AVENTURE maupiti island / voyageurs du temps / opération stealth	289	289	329
PLANETE AVENTURE 2 monkey isl /loom /populous / explora 3 (st,pc) maupiti (am)	289	289	289
STRATEGY MASTER hunter/ populous/ excalibur/ chess/ deuteros (st) battle (am)	319	319	289
FUN RADIO 3 battle britain/monkey isl/indy 3/battle 42 (st,pc) mig 29 (am)	359	359	289
KINGS ADVENTURE fascination / bargon attack / gobliiins	299	299	ND
STRATEGIES dominium / realms / supremacy	299	299	ND
SPACE LEGENDS elite + / wing commander / megatraveler 1	ND	329	349
FOX COLLECTION VOL 2 prehistorik / nicky boom / lemmings scen / risky woods	329	329	349
FUN RADIO 4 superski 2 / first samourai / crazy cars 3/lemmings/indy 4	289	289	329
LORDS OF POWER silent service 2 / railroad tycoon / perfect general / red baron	ND	349	399
BATTLE OF TIME battle isle / perfect general / megalomania / first samourai	ND	249	299
DREAMLANDS transartica / ishar / storm master	289	289	329
FOX COLLECTION VOL 3 gods/ team suzuki/ crazy cars 3/ carl lewis challenge	329	329	349
EXCELLENT GAMES populous 2 /james pond 2 / shuttle /billard americain	ND	289	329

PC COMPATIBLES

Nouveautés

A1869 vf	299
ARENA	369
ARMORED FIST	369
BENEATH A STEEL SKY vf	329
BLOODNET	369
CIVILIZATION windows	329
DRAGONSPHERE	369
F-14 FLEET commander	369
GREAT NAVAL BATTLES 2	369
KYRANDIA 2 vf	349
NONA BASKET	329
OM SUPER FOOTBALL	269
PACIFIC STRIKE	369
PINBALL FANTASIES	299
ROBINSON REQUIEM vf	289
SAM & MAX vf	349
SIM CITY 2000 vf	349
STAR LORD	349
THEATRE OF DEATH	349
TIM TOONS	329
ULTIMA VIII	349

contactez-nous pour disponibilité

3D CONSTRUCION kit 2	459
A-TRAIN vf	289
ACES OVER EUROPE vf	329
A320 AMERICAN airport	329
ALONE IN THE DARK 2 vf	369
ANCIEN art of war in the skie	289
B 17 flying fortress	329
B.A.T 2 vf	329
BATTLE ISLE 93	259
BETRAYAL at krondor	349
BLACK SECT vf	289
BLANCO inter rugby challeng	289
BLUES BROTHERS	269
BODY BLOWS	269
BRUTAL SPORTS FOOTBALL	289
CAESAR vf	349
CAMPAIGN 2 vf	329
CANTONA STRIKER	289
CHESS MASTER 4000 turbo	289
CIVILIZATION vf	289
COMANCHE + mission 1	369
COMANCHE mission 2	199
COMMAND HQ	329
COMPLETE CHESS	289
CURSE OF ENCHANTIA vf	289
CYBER RACE vf	329
D-DAY vf	349
DARKSUN	349
DAY of the TENTACLE vf	339
DISCOVERY vf	289
DOGFIGHT	269
DRACULA	299
DUNE 2 vf	329
DUNGEON HACK vf	329
ELITE 2 vf	329
EYE of the BEHOLDER 3 vf	329
F 15 STRIKE EAGLE 3	329
F117 STEALTH FIGHTER	289
FALCON 3 vf + scenario	359
FANTASY EMPIRE	329
FIELDS OF GLORY vf	289
FLASHBACK	289
FLIGHT SIMULATOR 5 vf	389
FLIGHT SIMULATOR ATP	435
FORT APACHE	289
FREDDY PHARKAS vf	329
FURY OF THE FURIES	269
GABRIEL KNIGHT vf	329
GENESIA vf	289
GLOBAL DOMINATION	369
GOAL	289
GOBLIINS 3	289
GRAND PRIX F1	289
GUNSHIP 2000 + scenario	329
GUY ROUX manager vf	299
HARRIER JUMP JET	349
HIRED GUNS	299
HISTORY LINE 1914-18 vf	369
INCA 2 vf	329
IN EXTREMIS vf	289
INDY 4 aventure vf	369
INDY CAR RACING	329
INNOCENT until caught	369
ISHAR 2 vf	289
JETFIGHTER 2 vf	249
JURASSIK PARK	269
KASPAROV GAMBIT	339
KINGMAKER vf	329
KING QUEST 6 vf	349
LANDS OF LORE vf	299
LAURA BOW 2 vf	349
LEGACY vf	349
LEISURE SUIT LARRY VI vf	329
LEMMINGS 2	289
LITIL DIVIL	289
LOST IN TIME vf vol 1 ou 2	210
LOST VIKINGS	289
MAGIC CANDLE 2	289
MANTIS	289
MASTER OF ORION	369
MICROPROSE GOLF	289
MIGHT & MAGIC 5 vf	289
MORTAL KOMBAT	289
NHL HOCKEY	299
NORTH & SOUTH vf	349
ONE STEP BEYOND	199
OSCAR	269
PATRIOT	329
PINBALL DREAMS	289
PIRATES GOLD	289
POLICE QUEST IV	329
PRINCE OF PERSIA 2	289
PRIVATEER + speeck	369
QUEST FOR GLORY III vf	289
QUEST FOR GLORY IV	329
RAILROAD TYCOON deluxe	289
RALLY	299
REACH for the SKIES	329
RETURN of the PHANTOM	289
RETURN TO ZORK	329
REX NEBULAR	329
ROME vf	289
SEAL TEAM	289
SENSIBLE SOCCER	289
SHADOW CASTER	329
SIMON THE SORCERER vf	369
SIM FARM	329
SPACE QUEST 5 vf	329
SPEELCRAFT	289
STARTREK judgement rides	369
STEEL EMPIRE	289
STREET FIGHTER 2	129
STRIKE COMMANDER	269
STRON GHOLD vf	269
SUBWAR 2050	329
SUPER CAULDRON	249
SYNDICATE vf	289
TASK FORCE 1942	349
TERMINATOR 2029 rampage	289
THE PATRICIAN vf	289
T.F.X vf	349
TORNADO vf	369
TRANSARTICA vf	249
ULTIMA VII vf	329
ULTIMA VII partie 2	349
WING commander 2 vf +speak	329
WINTER OLYMPICS	329
WW2 battle south pacific	369
X-WING notice vf	369

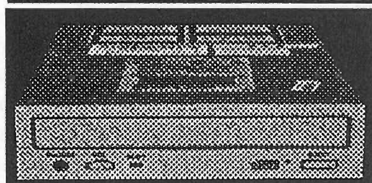
Offre valable dans la limite du stock disponible

SOUND BLASTER

version 2 deluxe	550F
version PRO 2 deluxe	850F
version 16 basic	1250F
version 16 ASP	1650F

CD ROM

lecteur MITSUMI 350 k/s	1790F
lect double vitesse + 7th guest	2290F
pack PUISSANCE 16 lect double vitesse + Sound blaster 16 basic + 7th guest + Tempra access + rebel assault	3390F



CD ROM int, double vitesse, 300K/s, 320 ms, CD photo, CD audio + le jeu "the 7th guest"

3"1/2 par 100
DD/DF
3F90 piéce
HD/DF
4F90 piéce

extension
512K
ATARI STE
AMIGA 500
299F

✂

CENTURY SOFT BP 454
03004 MOULINS CEDEX

NOM...
PRENOM...
ADRESSE..
.... TITRES.. PRIX............
VILLE..
CODE POSTAL...
TELEPHONE.. TOTAL............

☐ ATARI 520 ☐ 1MO ☐ STF ☐ STE
☐ AMIGA 500 ☐ 500 + extension ☐ 500+/600 ☐ 1200 ☐ CD32
☐ PC AT 386 / 486 3"1/2 ☐ 2 mo ☐ 4mo ☐ CD-ROM ☐ autres ....
☐ CARTE BLEUE No..
☐ CHEQUE
Signature Date d'expiration...................................

☐ NORMAL 20 F
☐ COLISSIMO 29 F logiciels
livraison garantie 48H matériels 50F
☐ CONTRE-REMBOURSEMENT
+ port colissimo 75 F
TOTAL A PAYER

J O Y E T

CE MOIS-CI, NOUS SOMMES ALLÉS RENDRE VISITE À LA DIVISION UK DE, EUH, DIVISION, JUSTEMENT. DIVISION EST L'UN DES PRINCIPAUX ACTEURS DE LA SCENE VIRTUELLE.

DEREK DE LA FUENTE & MOULINEX



L'affichage à la carte.

Grâce à sa puissance de calcul, la carte Provision 100 permet d'afficher des séquences calculées temps réel en 24 bits (16 millions de couleurs). La sortie peut se faire aux formats standards (NTSC, PAL, SVHS, SVGA) avec une résolution maxi de 1024 x 768.

Bien souvent, les utilisateurs de micro-ordinateurs se demandent pourquoi les jeux comme Guest sur PC CD-ROM ou Microcosme sur CD 32 sont plus beaux que ceux présentés dans les démonstrations de Réalité Virtuelle. La raison en est simple : il s'agit d'images précalculées. Par "précalculées", on entend par là que ces séquences animées dignes d'Imagina, ont été créées sur de grosses machines, mettant plusieurs minutes pour afficher une image. Dans ce cas, le CD-ROM du PC ou du CD 32 n'est finalement utilisé que comme support vidéo. La Réalité Virtuelle, elle, implique un tout autre style de technologie, puisqu'il faut que les choses se passent en temps réel. Si vous tournez la tête à droite, il faut que le décor puisse s'afficher immédiatement. Pas le temps d'attendre plusieurs minutes de calcul. Comme dans un simulateur de vol (Flight Simulator 5, Tornado et compagnie), le décor est calculé au fur et à mesure que vous le visitez. Pour cela, il faut disposer d'une puissance de calcul absolument gigantesque. Afin de gagner de la place et du temps machine, les programmes de Réalité Virtuelle utilisent une technique spéciale où l'on ne considère plus une image comme une suite de pixels, mais comme une suite de polygones (c'est-à-dire 3 pixels). Le problème, c'est que les machines actuelles les plus puissantes (grosse Silicon Graphics, par exemple), ne peuvent calculer "que" 1 400 000 polygones par seconde, alors que l'oeil humain est capable, dans le même temps, d'en dicerner 60 000 000 !

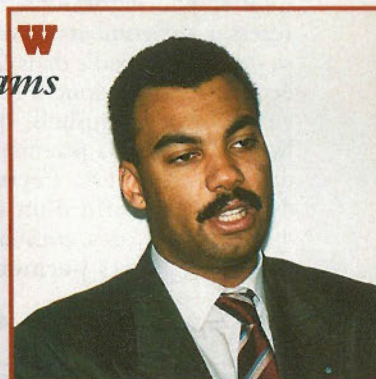
UNE NOUVELLE TECHNOLOGIE

Heureusement, la société Division a créé avec l'université de Caroline du Nord, une carte fonctionnant sur station de travail ("petite" Silicon Graphics, IBM RS6000). Certes, ce n'est pas encore sur micro, mais ce système, permettant d'accélérer grandement les choses, ne nécessite déjà plus les monstres évoqués dans le chapitre précédent. Utilisant une technique appelée "Pixel Plane", la carte Provision 100 permet d'obtenir en temps réel 160 millions de pixels par seconde, et des processeurs spécifiques génèrent 300 Ko de polygones à la seconde. Si l'on compte en pixels, ça dépasse les 1 Go de pixels par seconde ! L'engin, qui se présente sous la forme d'une carte Eisa, gère également les algorithmes de Gouraud (utilisés pour les ombres), les lumières réelles et le mapping. Cette dernière technique, qui a fait l'objet d'un soin particulier, est gérée en tenant compte de la profondeur de champ de l'image et de la perspective de la texture. En informatique comme ailleurs, on n'a rien sans rien, aussi la carte comporte-t-elle de nombreux processeurs 8192 occupant un bloc de 64 x 128. Chaque processeur dispose de sa propre mémoire cache de 208 bits. En pratique, on se retrouve avec un processeur 8192 par pixel !



Aux Pays-Bas, l'université de Heindoven a développé un système de prévisualisation d'habitat pour un important groupe immobilier. Grâce à un casque d'immersion, le futur acquéreur d'une habitation peut la visiter en Réalité Virtuelle. Les urbanistes et architectes peuvent également utiliser le système pour se rendre compte "de visu" de l'impact produit par la construction dans l'environnement immédiat. Pendant deux jours, une centaine de commerciaux ont ainsi prospecté des clients en leur faisant visiter, du jardin au grenier, leur future maison. Expérience concluante : un nombre plus important de maisons n'a pu être vendu qu'avec les méthodes traditionnelles.

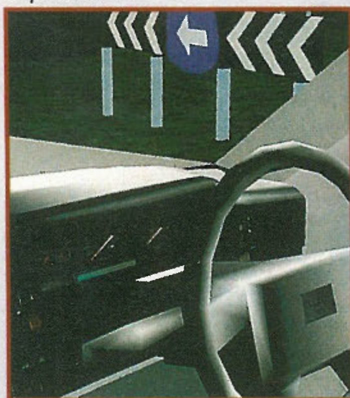
INTERVIEW
Kevin Williams



FOURNISSANT L'INDUSTRIE EN MATÉRIEL ET EN LOGICIEL, DIVISION S'APPRETE À FAIRE UNE ENTRÉE RETENTISSANTE DANS LE DOMAINE DU LOISIR. DU RESTE, KEVIN WILLIAMS, RESPONSABLE DE LA COMMUNICATION, PRÉFERE PARLER DE LOISIR VIRTUEL PLUTÔT QUE DE RÉALITÉ VIRTUELLE.

Joystick : Pourquoi cette différentiation entre LV et RV ?
Kevin Williams : Dans l'esprit du public, la Réalité Virtuelle revêt souvent l'aspect d'un type arnaché comme un chevalier électrique, coiffé d'un casque coûteux et relié à un logiciel qui plante toutes les deux secondes. La notion de loisir implique que l'on s'amuse sans être technicien. Pour l'instant, c'est vrai que nous en sommes aux balbutiement, mais je suis persuadé que d'ici quelques mois, les choses vont bouger.
Joy : C'est dans ce but que vous avez rejoint l'équipe de Division ?
K.W. : Tout à fait. Avant de venir ici, je réalisais des scenarii pour Arcane, un studio de développment travaillant pour Psygnosis. Maintenant que je suis ici, je vais pouvoir faire bénéficier les produits de ma connaissance des deux aspects du marché : création et réalisation. En temps que responsable de la communication, je me suis fixé comme but de changer l'image de marque de ces nouvelles technologies. Je souhaite que Division s'adresse simplement aux gens qui veulent profiter du progrès pour passer un bon moment.
Joy : A quel niveau cette société intervient-elle, dans la Réalité Virtu... oups ! les Loisirs Virtuels ?
K.W. : Les applications de ce que nous créons sont infinies. Sans bouger de chez vous, vous pourrez manipuler des molécules, des textures, créer des véhicules ou des immeubles au moyen de nos machines et de nos logiciels.
Joy : Pas très folichon, le bidouillage de molécules à domicile, non ?
K.W. : O.K. ! Prenons l'exemple d'une voiture dans une ville. Parce que nous fabriquons le hard et le soft, nous pouvons intervenir au niveau de la création autant qu'à celui de la réalisation. En phase de développement, le casque d'immersion est pour nous un outil, au même titre que la souris ou le clavier. Avec un simple logiciel de CAO (Conception Assistée par Ordinateur), nous pouvons créer une ville, environnement cohérent où évoluera notre véhicule. A ce niveau, le casque nous permet déjà de visualiser notre monde sous tous les angles, afin de le parfaire. C'est par exemple très utile pour vérifier que les lumières sont belles, quel que soit le point de vue, qu'il n'y a pas d'angles morts ou d'ombres inesthétiques. Mieux encore, partant d'une voiture "plate", en 2D, nous pouvons, en tournant la tête dans un décor 3D, utiliser les valeurs que le casque envoie au logiciel afin de générer un véhicule 3D.
Joy : Vous voulez dire que de même qu'un PC sert à développer un jeu qui tourne sur PC, vous utilisez les casques de la même façon, tantôt en mode "superviseur" (création du produit), tantôt en mode "utilisateur" (utilisation du produit) ?
K.W. : C'est ça ! Et ça ne se limite pas au casque. Par exemple, nous pouvons, pendant la phase de création, décider d'allonger notre voiture simplement en l'étirant "à la main" ! Dans son casque, le graphiste voit une main virtuelle en train d'étirer l'image comme un élastique. C'est presque de la sculpture virtuelle ! Vous tirez sur le nez d'une 2 CV et vous vous retrouvez avec une Jaguar Type E !
Joy : A l'heure actuelle, vous avez les moyens de ces ambitions ?
K.W. : Bien entendu ! Nous développons les logiciels, mais aussi les machines sur lesquelles ils tournent. En ce qui concerne le software, si demain un éditeur nous demande de développer un jeu dans ce sens, nous pouvons le faire. Pour des projets plus ambitieux, le système Pixel Planes, réalisé avec l'université de Caroline du Nord, est d'ores et déjà capable de fournir des images d'une qualité inégalée. Ombres, lumières, textures et autres animations fluides ne sont que la partie visible de l'iceberg. Il faut aussi que le développement ne prenne pas trop de temps et qu'il ne soit pas trop onéreux. Jusqu'à présent, les gens capables de faire des jeux ne disposaient pas des machines adéquates, et ceux qui disposaient des machines n'étaient pas capable de faire des jeux ou ne s'y intéressaient pas. Nous sommes en train de changer cela.
Joy : Comment ?
K.W. : Eh bien, nous venons d'équiper Global avec l'un de nos systèmes (Global, anciennement Vector Graphix, a réalisé de nombreux jeux 3D pour Microprose). Avec les éditeurs de jeux, nous allons travailler comme nous le faisons avec les industriels. Récemment, nous avons créé spécialement pour Volvo un programme qui permet, à l'aide d'un casque, de visualiser l'intérieur de leurs véhicules. Les ingénieurs s'en servent également pour mettre les mécaniques au point. A ce niveau, il est moins cher, moins complexe et moins dangereux d'essayer une voiture virtuelle qu'une vraie.
Joy : Et le futur du Virtuel, vous le voyez comment ?
K.W. : Je le vois axé sur les loisirs, mais qu'on ne vienne pas me parler de Cybersex et de toutes ces fariboles. Pour le moment, il est complètement irréaliste de fantasmer sur d'hypothétiques applications de ce type ! C'est juste bon à alimenter les médias et à créer une controverse afin de vendre du papier !

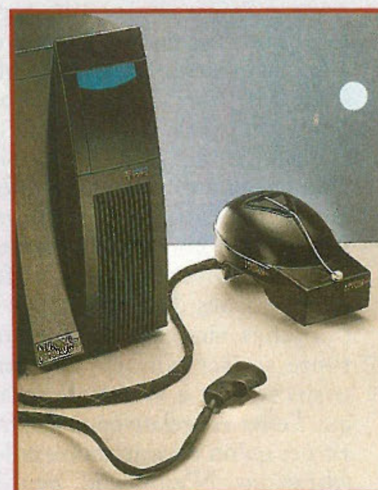
L'habitacle, bien réel, permet d'enregistrer des impacts au moyen de différents capteurs. L'utilisateur voit la déformation de l'habitacle au moyen du casque.





Les Applications du Pixel Plane

Parmi les premiers clients intéressés, Volvo s'est fait fabriquer un simulateur de crash en Réalité Virtuelle. Le simulateur, qui utilise la technique du casque d'immersion, permet cependant à l'utilisateur de rentrer dans un caisson reproduisant l'habitacle d'un véhicule.



Destiné aux Silicon Graphics Onyx Reality Engine, cette plate-forme Provision 100 de Division gère l'affichage stéréo du casque d'immersion, ainsi que le son en 3D.

CYBERLANDER

Lorsqu'on distille un whisky de 12 ans d'âge appelé Highlander, quoi de plus naturel que de s'intéresser aux combats épiques qui se déroulaient jadis dans la lande écossaise. C'est donc à l'initiative de Clan Campbell, qu'a eu lieu, au Palace, la première Nuit des Cyberlanders. Permettant de revivre, coiffé d'un casque d'immersion, des combats virtuels, les Nuits permettent à ceux qui y participent, de faire connaissance avec la Réalité Virtuelle. Après avoir fait un tour au Festival "Fantastica" de Gérardmer (remplaçant celui du Film Fantastique d'Avoriaz), les Nuits des Cyberlanders se produiront dans les grandes stations de ski, et dès cet été sur les plages. Clan Campbell dédie ces soirées à ceux que la Réalité Virtuelle fait rêver...

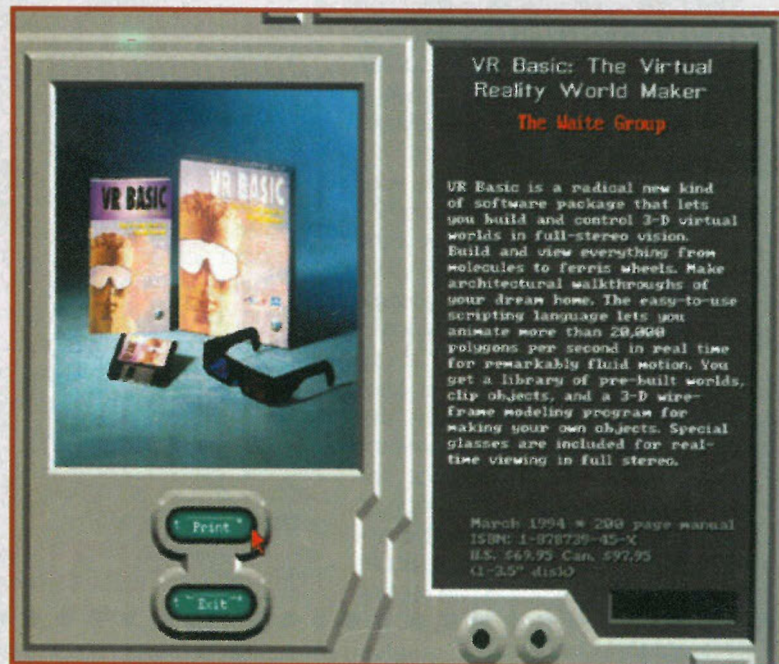




WAIT AND SEE

En attendant l'arrivée du catalogue "Total Immersion", le Wait Group Press propose un catalogue interactif présenté sur CD. Après avoir choisi, sur un plan de vaisseau spatial, le lieu où l'on souhaite se rendre, symbolisant une des rubriques du catalogue, on assiste à des animations en 3D d'excellente qualité réalisées avec 3D Studio. Une navette emprunte un couloir et se retrouve bientôt dans l'une des salles de l'appareil. En cliquant sur un écran, on peut alors voir apparaître une image du produit et un commentaire. Le tout est accompagné de musique. Les produits sont disponibles chez :

Eyrolles
61 Bd Saint-Germain
75240 Paris Cedex 05
Tél. : (1) 44 41 11 42.



LE SON DU CORPS

Tout le monde parle des combinaisons de Réalité Virtuelle, mais au risque de vous décevoir, la chose ne se trouve pas au supermarché du coin. Du coup, comme l'objet en question revêt (eh !), pour le public, l'aspect de fringues bourrées d'électronique et de fils, Aura System propose l'interactor. Je sais qu'on vous en a parlé le mois dernier, mais comme on a de nouvelles infos, autant en profiter. L'engin est simplement constitué de hauts-parleurs disséminés sur différentes parties du corps. Vous le branchez sur votre chaîne ou toute source sonore, et votre corps se met à vibrer. Il paraît que l'effet est relativement défrisant et qu'on ressent vraiment les vibrations. N'empêche, peu de rapport avec la RV, puisqu'il n'y a pas d'interaction. Ou alors, il faut que vous et votre partenaire commandiez, au moyen d'un micro, les hauts-parleurs "tactiles" de l'autre, mais ça risque d'être bruyant.



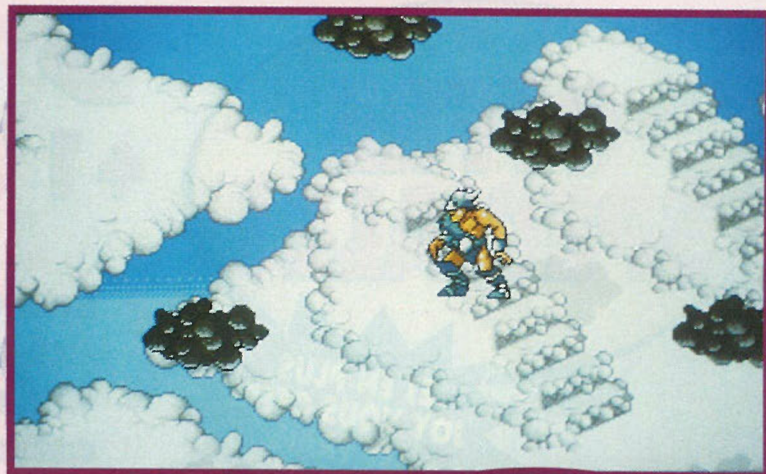


WORK IN PROGRESS

HEIMDALL 2



EDITEUR : CORE DESIGN



2ème PARTIE - STANDARDS : AMIGA SORTIE PREVUE : MARS 94

Heimdall 2 prend de plus en plus corps. Presque toutes les zones de jeu sont finies, et les codes et routines écrits. Il ne reste plus à l'équipe de développement interne de Core Design, The 8th Day, qu'à ajouter les dernières énigmes et à améliorer le "gameplay". Heimdall 2 n'utilise absolument pas le moteur du premier volet. Il est beaucoup plus gros et beaucoup plus impressionnant visuellement : plus d'ennemis plus intelligents, plus de salles à explorer, plus d'objets à ramasser, plus d'énigmes à résoudre... Heimdall 2 paraît donc détenir tous les atouts pour satisfaire aussi bien les amateurs de son prédécesseur que les nouveaux venus. Le scénario est beaucoup plus développé et riche en sous-quêtes et rebondissements en tout genre. Contrairement au premier volet, aucun risque d'errer sans fin dans l'antre du jeu, car de nombreux écrans textes apparaîtront régulièrement résumant les sous-quêtes à effectuer. En outre, le jeu est complètement "interactif" : toutes les actions altèrent le cours des événements. Quand on revoit un personnage qu'on a déjà rencontré, par exemple, il ne tiendra pas le même discours selon ce qu'on aura fait. L'intelligence artificielle a d'ailleurs été le principal souci des programmeurs. Chaque personnage du jeu possède des caractéristiques et une personnalité propres. Côté lieux, les explorateurs en herbe en seront pour leurs frais. Le jeu est si vaste, qu'on devra parfois utiliser des navires pour aller d'une île à une autre. Sur une des îles, par exemple, Heimdall devra aider un Roi Viking à retrouver son fils subitement disparu. Pour cela, il devra explorer un vaste complexe de "salles" : extérieurs, donjons, salle du trône, hall d'entrée, chambre à coucher, couloirs... Une des nouveautés du jeu réside en la prise en compte du temps qui influe à la fois sur les personnages et les objets : certains ennemis changent en effet de forme un peu comme les loups-garous, et il faudra se munir de torches pour s'éclairer, etc. Comme vous pouvez le constater, Heimdall 2 semble être une véritable toile d'araignée en terme d'aventures et de lieux. De quoi faire taire les grincheux...

Derek Dela Fuente







L'ABONNEMENT à la carte

OFFRE SPECIALE!

ET EN PLUS, JOY VOUS OFFRE LES FRAIS DE PORT

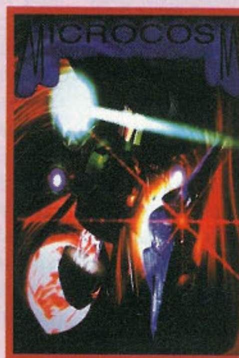
9 NUMÉROS +1 JEU À PRIX RÉDUIT !

ET CE N'EST PAS TOUT:

- **Les annonces que vous voulez faire passer sont prioritaires**
- **On vous offre 120 minutes de connexion sur 3614 JOYSTICK**

VOTRE TRUC À VOUS, C'EST CARRÉMENT L'AMIGA

- Si vous avez une **console CD32**, JOYSTICK vous propose le CD Microcosm, fourni en exclusivité pour Joy avec le T-Shirt et le CD des musiques du jeu. Attention, c'est une offre limitée aux 50 premières réponses, faites vite! Je sais, 50 c'est pas beaucoup. Alors, justement, grouillez-vous pour répondre.



POUR VOUS, LES 9 NUMÉROS DE JOYSTICK ET LE CD MICROCOSM POUR 430 FRANCS AU LIEU DE 654 FRANCS!

JOYSTICK ABOS
POUR VOUS SERVIR

B I E N V E N U E
TEL. 44.89.44.89

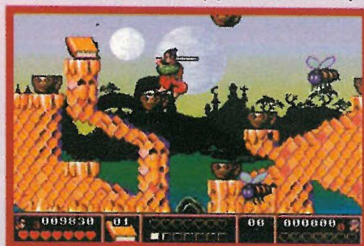
TICKET-TALON
COMPTE 8075000677681405

9 Nos JOYSTICK	225.00
KIT MICROCOSM CD 32	399.00
FRAIS DE PORT	30.00

TOTAL	654.00
PRIX JOYSTICK:	**430.00**

MERCI DE VOTRE VISITE
à bientôt!
0039 0794-7043 1486 15:26 15/ 2/94/ MAR

- Bon, vous avez un **Amiga** sans lecteur de CD, bon. Alors, pour vous, on a le jeu SECOND SAMURAI, il marche sur A500-600 et il existe une version spéciale pour l'A1200, pensez à le préciser sur votre bon de commande, sinon on va se tromper. Si vous oubliez de nous le dire, on vous envoie rien, on fait des photocopies de votre chèque et on vous ruine.



POUR VOUS, LES 9 NUMÉROS DE JOYSTICK ET LE JEU SECOND SAMOURAÏ POUR 340 FRANCS AU LIEU DE 554 FRANCS!

JOYSTICK ABOS
POUR VOUS SERVIR

B I E N V E N U E
TEL. 44.89.44.89

TICKET-TALON
COMPTE 8075000677681405

9 Nos JOYSTICK	225.00
JEU S.SAMOURAI A 1200	299.00
FRAIS DE PORT	30.00

TOTAL	554.00
PRIX JOYSTICK:	**340.00**

MERCI DE VOTRE VISITE
à bientôt!
0039 0794-7043 1486 15:26 15/ 2/94/ MAR

VOTRE TRUC À VOUS, C'EST PLUTÔT LE PC.



- Si vous êtes un nouveau venu sur PC, JOYSTICK vous propose d'équiper votre machine d'une bonne carte sonore, la **SOUNDBLASTER 2.0 DELUXE VF**. Elle bénéficie dans le commerce d'un excellent rapport qualité/prix: au prix spécial Joystick, c'est une affaire extraordinaire! Elle est faite de plein de petits composants absolument charmants soudés par des maîtres en la matière, de vrais orfèvres qui travaillent au millième de micron près, elle marche au poil, un vrai bijou.

POUR VOUS, LES 9 NUMÉROS DE JOYSTICK ET LA CARTE SOUNDBLASTER POUR 654 FRANCS AU LIEU DE 974 FRANCS!

```
JOYSTICK ABOS
POUR VOUS SERVIR

B I E N V E N U E
TEL. 44.89.44.89

TICKET-TALON
COMPTE 8075000677681405
9 Nos JOYSTICK          225.00
CARTE SOUND BLASTER     699.00
ENVOI RECOMMANDÉ         50.00
                        ------
TOTAL                   974.00
PRIX JOYSTICK:          654.00

MERCI DE VOTRE VISITE
à bientôt!
0039 0794-7043 1486  15:26 15/ 2/94/ MAR
```



- Vous avez déjà une carte sonore et vous êtes équipé d'un lecteur de CD-Rom. JOYSTICK vous propose **MICROCOSM le nouveau jeu CD** de Psygnosis, fourni en exclusivité pour Joy avec le T-shirt et le CD des musique du jeu. Attention, c'est une offre limitée aux 100 premières réponses. Je sais, 100 c'est pas beaucoup, vous vous dites "ça ne sera jamais moi, j'envoie pas le chèque", le coup classique. Mais comme tout le monde se dit ça, vous serez parmi les 100 premiers. En fait, vous serez même TOUT SEUL à le commander. Vous pouvez en commander 100 d'un coup, vous aurez les seuls T-shirts dispos en France.

POUR VOUS, LES 9 NUMÉROS DE JOYSTICK ET LE JEU MICROCOSM (+ SON T-SHIRT) POUR 450 FRANCS AU LIEU DE 684 FRANCS!

```
JOYSTICK ABOS
POUR VOUS SERVIR

B I E N V E N U E
TEL. 44.89.44.89

TICKET-TALON
COMPTE 8075000677681405
9 Nos JOYSTICK          225.00
KIT MICROCOSM PC        429.00
FRAIS DE PORT            30.00
                        ------
TOTAL                   684.00
PRIX JOYSTICK:          450.00

MERCI DE VOTRE VISITE
à bientôt!
0039 0794-7043 1486  15:26 15/ 2/94/ MAR
```



- Vous avez un **PC** mais pas ce foutu lecteur CD-Rom dont tout le monde cause. JOYSTICK vous propose le jeu JIM POWER, livré avec les lunettes magiques et spéciales 3D.

POUR VOUS, LES 9 NUMÉROS DE JOYSTICK ET LE JEU JIM POWER POUR

```
JOYSTICK ABOS
POUR VOUS SERVIR

B I E N V E N U E
TEL. 44.89.44.89

TICKET-TALON
COMPTE 8075000677681405
9 Nos JOYSTICK          225.00
JEU JIM POWER           369.00
FRAIS DE PORT            30.00
                        ------
TOTAL                   624.00
PRIX JOYSTICK:          399.00

MERCI DE VOTRE VISITE
à bientôt!
0039 0794-7043 1486  15:26 15/ 2/94/ MAR
```

BON DE COMMANDE

à retourner à : JOYSTICK
90, rue de Flandre 75 947 PARIS CEDEX

J'AI UN PC ET JE SUIS INTÉRESSÉ PAR L'OFFRE :

- ❑ CARTE SOUNDBLASTER (CT 042 CC47)
- ❑ MICROCOSM + T-SHIRT + CD (CT 043 CC47)
- ❑ JIM POWER (CT 046 CC47)

J'AI UN AMIGA ET JE SUIS INTÉRESSÉ PAR L'OFFRE :

- ❑ MICROCOSM CD32 + T-SHIRT + CD (CT 044 CC47)
- ❑ SECOND SAMURAI A500/600 (CT 045 CC47)
- ❑ SECOND SAMURAI A1200 (CT 045 CC47)

Nom : ....

Prénom : ....

Date de naissance : .... Sexe : ❑ M ❑ F

Adresse : ....

Code postal : .... Ville : ....

Ordinateur(s): : .... Tortue : ❑ Oui ❑ Non

Pseudo : ....

(pour profiter du 3614 JOYSTICK. A créer en 3615)

Je vous règle par: ❑ chèque bancaire ❑ chèque postal ❑ mandat (à l'ordre de HDP)










CD-ROM NEWS

TOUT SUR LES CD-ROM

BORNES IN FRANCE

Après un accord passé entre Philips et Yamaha France, 300 concessionnaires de la marque pourront être équipés de bornes interactives CD-I. A l'aide d'un trackball, les clients pourront visualiser sur place des photos et films assortis de commentaires et de musiques présentant les différents modèles de la gamme, ainsi que les coloris, accessoires, fiches techniques.

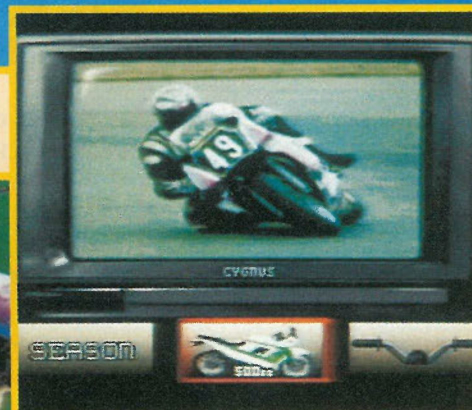


CDI

C'EST NOUVEAU !

En ce moment, la guerre fait rage autour du standard CD. TXE fait preuve d'énormément de courage en lançant le Multisystem, engin hybride pour ne pas dire bâtard, dont personne n'a jusqu'a présent beaucoup parlé. Compatible Karaoké, l'engin est en fait un PC 386 équipé d'un processeur Risc 32 Bits. Equipé de l'indispensable lecteur de CD, l'engin est doté de 8 Mo de RAM et d'un DSP pour la partie son. Au dire de ses concepteurs, l'adaptation d'un jeu de PC à Multisystem se fait en deux temps trois mouvements. Pour le moment, sont annoncés cinq ou six produits. Pas de prix, pas de distributeur ni de date de sortie pour le moment. M'enfin c'est nouveau !







CD ARNAQUEURS !

PC

Fantasy Empires de SSI est un somptueux jeu de stratégie heroic-fantasy... Seulement voilà, une version disquette aurait amplement suffi. On se demande vraiment l'intérêt de cette version PC CD-Rom qui contient 18 Mo, sur un support censé être fabuleux grâce à sa capacité de stockage (je rappelle au passage qu'un CD peut contenir 600 Mo)... Las ! si seulement certains éditeurs arrêtaient de nous prendre juste pour des porte-monnaies ambulants !

TELEX • TELEX • TELEX • TELEX • TELEX • TELEX • TELEX T • TELEX

Activision, par le biais de son label Infocom, proposera bientôt à votre sagacité et à vos CD-ROM PC, un nouveau type de jeu d'espionnage interactif. La collection sera dirigée par William Colby, un gars qui connaît son boulot, puisque nos services ont retrouvé sa trace pendant la Seconde Guerre mondiale à l'OSS et pendant la guerre du Vietnam à la tête de la section Est de la CIA.

TELEX • TELEX • TELEX • TELEX • TELEX • TELEX • TELEX T • TELEX

OH NO !

PC

Dommage, la version CD PC de Lemmings est semblable à celle sur disquettes. Heureusement, pour moins de 150 balles, le CD permet de jouer à Lemmings, le vrai, le premier, Lemmings, quoi, et Oh No ! More Lemmings, la suite. Le jeu est toujours aussi intéressant et mignon, mais on aurait aimé bénéficier d'un petit truc supplémentaire, genre Xmas Lemmings ou même de, je sais pas moi, des images BMP ou des icônes Lemmings pour Windows, mais rien de tout ça. Lemmings est un jeu culte pour les joueurs, pas pour l'éditeur, apparemment.



CD VIEUX MACHINS



PC

Alternative Software propose sur CD-ROM PC une compilation de jeux tous plus vieux et débiles les uns que les autres. Si l'envie vous prend de retrouver ces hits d'un autre âge, affûtez vos joysticks : Huckleberry Hound, Postman Pat 3, Galactic Warrior Rats, Popeye 2, Bully's Sporting Darts, Munsters et Sooty 1 Sweep. Ça va du jeu de plates-formes au shoot'm up pur et dur. Beuh...

BONSOIR LES CLIPS

3DO

Paramount Interactive proposera, dès pas plus tard que dans peu de temps, un logiciel original : Rock Rap'n Roll 2. La chose devrait permettre, sur 3DO, de créer ses propres morceaux de musique en "copiant-collant" divers morceaux et en les faisant tourner en boucle. Ensuite, on pourra, toujours avec le même logiciel, rajouter des images. Musique plus images, ça donne un générateur de clips. Incroyable ! Je suis curieux de voir et d'entendre ça.

BAD GIR
1 dance all nig
2 pump it up
3 funky bass
4 mixology
5 break it down
6 techno 6
7 rave on
8 in the house
9 street talk
10 all night long





1 6 3 7 8 PLAY!

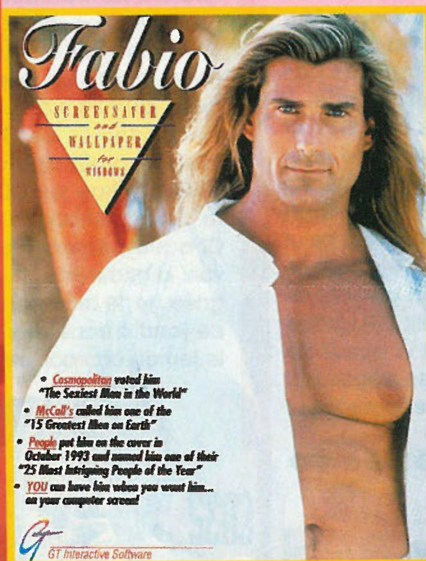
ERRATUM CD 32

CD 32

Dans le dossier du mois dernier sur les machines CD-ROM, deux petites erreurs se sont glissées dans la maquette de notre tableau récapitulatif de la page 138, colonne CD32 (dossier "Quelles machines CD pour l'avenir ?"). La première gourde concerne la ligne "architecture". 14 mhz ne voulant pas dire grand chose dans ce cas précis, il faut le remplacer par 32 bits. Ça va tout de suite mieux, non ? La seconde erreur concerne le nombre de couleurs dans la palette. Là encore, la ligne ayant été doublée, il faut remplacer 262 000 par 16,7 millions, le CD32 étant capable d'afficher 262 000 couleurs piochées dans une palette de 16 millions. En revanche, beaucoup d'entre vous êtes plaints de la résolution maximum, qui n'est effectivement pas de 640x480, mais bel et bien de 1280 x 512. Ce qu'il faut savoir, c'est que si le CD32 est physiquement capable d'afficher une telle résolution (même hardware que l'Amiga 1200), cette dernière nécessite un moniteur multisynchro. Or, pour des raisons évidentes, cette sortie n'existe pas sur le CD32, les téléviseurs n'étant pas capables de supporter cette résolution (elle sera sûrement rétablie par des extensions comme la station d'accueil "Pendora" permettant ainsi de relier le CD32 à un moniteur HR). Pour le coup, le CD32 est limité logiquement par la fréquence d'affichage de votre téléviseur, un écran standard décrochant largement avant 800 x 600 points. Une petite précision toutefois, il est effectivement possible de pousser la résolution du CD32 jusqu'à 640 x 512 points avec un scintillement de l'image et même plus, mais en prenant le risque qu'un téléviseur sur deux ne puisse le supporter. Pour vous rassurer totalement, la contrainte est exactement la même lorsque l'on relie un PC ou un Mac à un téléviseur...
Voilà qui explique cela.

POUR VOUS MESDAMES...

PC



Fabio a été élu "homme le plus sexy du monde" par l'équipe américaine de Cosmopolitain. N'étant ni femme, ni américaine, ni journaliste à Cosmo, je me passerai de tout commentaire, bien que l'envie ne m'en manque pas. L'info à retenir est que vous pouvez retrouver Fabio sur votre écran puisque l'animal, euh, Fabio, dispose de son économiseur d'écran sous Windows. C'est édité par GT Interactive Software et c'est sur CD-ROM. Sacré Fabio !

TELEX • TELEX • TELEX • TELEX • TELEX • TELEX • TELEX T

Le CD 32 est une machine qui intéresse de plus en plus de monde, et les éditeurs commencent à se réveiller. Sont annoncés (vers avril, ne téléphonez pas, merci !) Elite 2, qui sera identique à la version PC, et Battle Chess. De plus, Dungeon Master II sur 1200 sortira cet été. Sans trop s'avancer, on peut dire que la version CD 32 devrait donc pointer le bout de son nez vers, euh, Noël prochain, par exemple.

TELEX • TELEX • TELEX • TELEX • TELEX • TELEX • TELEX T

MULTIMEDIA TOOLKIT & DEMO II

CD 32



Tiens, voilà deux CD d'un genre totalement nouveau pour CD32. En effet, ici, point de jeu sophistiqué avec intro d'enfer à la clef, mais plutôt une multitude de de petits program-mes du domaine publique, rassemblés en une compilation géante. Demo II (le retour) et son compère, pompeusement baptisé "Multimedia Toolkit" contiennent chacun plus de 600 Mo de données, autant dire qu'il faut un certain temps pour en faire le tour. On peut trouver là, pêle-mêle, des bibliothèques de cliparts (par dizaines) pour programmes de PAO, des images (par centaines) dans tous les formats et résolutions, des modules de musique (par milliers) type "soundtracker", des animations en images de synthèse (par millions) et bien sûr, des jeux (par milliards) du domaine public. Problème, bien que la notice claironne fièrement "compatible CD32", un très grand nombre de ces fichiers réclament une souris pour être exploités, ou, pire encore, un clavier, alors que la station d'accueil qui devrait doter la CD32 de tous ces éléments, n'est toujours pas disponible ! L'explication est simple, il s'agit en fait de CD destinés au CDTV et ressortis à la hâte pour exploiter ce nouveau marché. Bref, deux CD très intéressants pour tous ceux qui possèdent un CD-ROM sur leur A1200, vous savez, celui qui n'est pas encore sorti ! Signalons quand même le louable effort de l'importateur pour la france, Phoenix DP, grâce à qui nous avons également le plaisir de tester Prey sur CD32 dans les pages qui suivent. Voilà une initiative à encourager !

PHOENIX-DP (16) 59-82-95-00



AVEZ-VOUS ÉTÉ LE COBAYE?

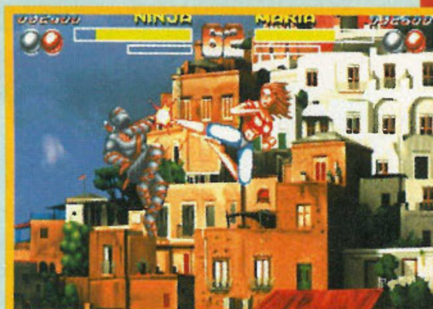
PC

La sortie récente du Cobaye sur PC CD-Rom a été particulièrement houleuse. De nombreuses personnes ont en effet été déçues par la version commercialisée actuellement, car elles s'attendaient à voir la version pour lecteur double vitesse en 256 couleurs. Reprenons donc depuis le début.
Il existe deux versions du jeu : une pour le simple vitesse en 32 couleurs, et une autre pour le double vitesse en 256 couleurs. Même si sur le packaging de la version simple vitesse actuellement commercialisée (je sais, c'est de la redite mais bon, vaut mieux être claire) il n'y ait rien indiqué, il s'agit de la version 32 couleurs. D'autant plus que les photos au dos de la boîte sont en 256 couleurs (publicité mensongère, quand tu nous tiens...). Cela étant dit, le distributeur du soft en France va pallier le problème et aposer un beau et énorme sticker sur les boîtes qui avertiront de la chose. Quoi qu'il en soit, un échange sera effectué pour tous ceux qui seraient intéressés par la version 256 couleurs, dès la sortie de celle-ci (en septembre). N'empêche, à Joystick, nous avons notre part de responsabilité dans cette histoire... Si on avait su que le soft sortirait seulement en septembre (l'éditeur nous avait assuré que la version 256 couleurs sortirait dans la foulée de celle en 32 couleurs), on n'aurait pas axé notre test sur la version double vitesse. On reste tout de même persuadé que Le Cobaye est un excellent jeu CD-Rom même en 32 couleurs.

TELEX • TELEX • TELEX • TELEX • TELEX • TELEX • TELEX T.
Crystal Dynamix annonce Pa Taank (ben oui, avec deux "a") sur 3DO. Ce flipper en 3D vous donne le point de vue de la balle. Ça doit être assez affolant.
TELEX • TELEX • TELEX • TELEX • TELEX • TELEX • TELEX

DES PACKS, DES PACKS...

Les jeux CD 32 commencent à arriver depuis un bout de temps, et du coup, les compilations suivent de près. Team 17 propose d'ores et déjà la série Double Packs. Au programme, Project-X et F17 Challenge, ou Alien Breed Special Edition et Qwack. Au cas où vous ne le sauriez pas, F17 Challenge est un logiciel de course de voitures plutôt moyen et Project-X est un shoot'm up exceptionnel : sprites énormes, animations et couleurs variées. Quant à l'autre pack, Qwaks est un jeu de plates-formes assez moyen et Alien Breed un jeu d'action tout ce qu'il y a de plus dynamique, genre coups de pied dans les gencives, à un ou deux joueurs. Là, il ne s'agit que de jeux directement adaptés de l'Amiga, mais Team 17 annonce la sortie prochaine de Alien Breed 2 et de Ultimate Body Blow sur CD 32. Ce dernier jeu comportera 23 personnages et permettra de jouer à huit ! Chaque personnage s'exprimera avec sa propre voix digitalisée, et les combats seront accompagnés de 16 morceaux différents. Regardez un peu ce fond d'écran en mode "AGA" et dites-vous que le jeu en comportera 9 nouveaux !





CD32



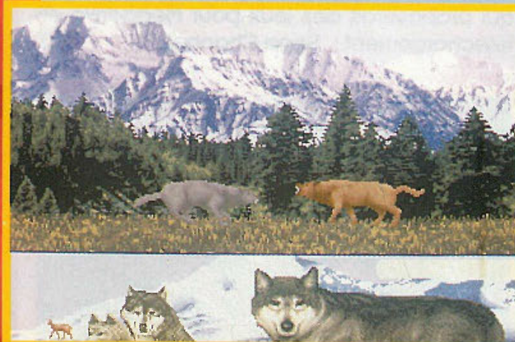


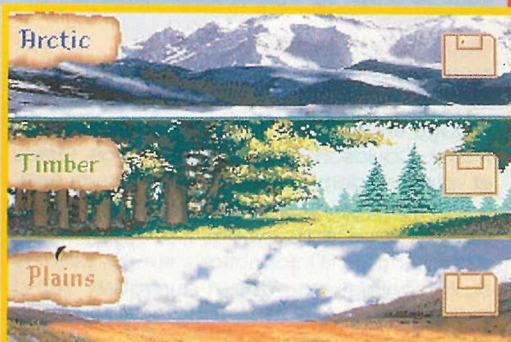
TELEX • TELEX • TELEX • TELEX • TELEX • TELEX • TELEX T.
The Crimson Ghost sera le prochain jeu CD pour PC de Crystal Dynamix. Au programme de cette enquête policière, euh, une enquête, avec des policiers des années 30.
TELEX • TELEX • TELEX • TELEX • TELEX • TELEX • TELEX

OUI JE SAIS, CE...

... jeu n'a rien à faire dans cette rubrique consacrée aux CD, mais vous savez comment c'est, on reçoit un truc en retard et puis on ne sait pas où le mettre. Qu'importe ! Wolf, le prochain jeu de Disney Software, sera un mélange d'aventures, de simulation et de jeu de rôles. Basé sur la série "True-Life", Wolf utilisera les ressources du multimédia : photos digitalisées, sons, etc. Dans ce jeu comportant une trentaine de scénarios prédéfinis, vous serez un loup devant gravir, par son intelligence et sa force, les échelons allant de simple louveteau à chef de meute. Résolument écolo, la chose prendra en compte la météo, la configuration du terrain, etc. Wolf, prévu pour le moment sur PC, tournera sous DOS et Windows.

Introduction
Play Scenario
Play Simulation
About Wolves
Watch Demo



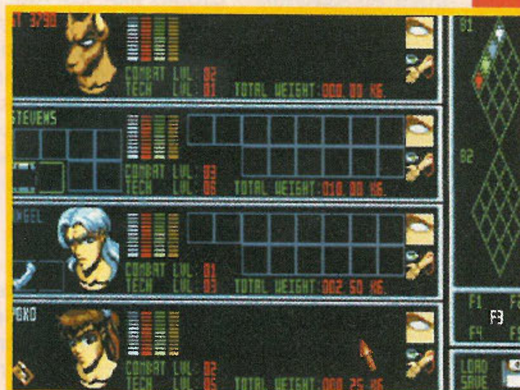


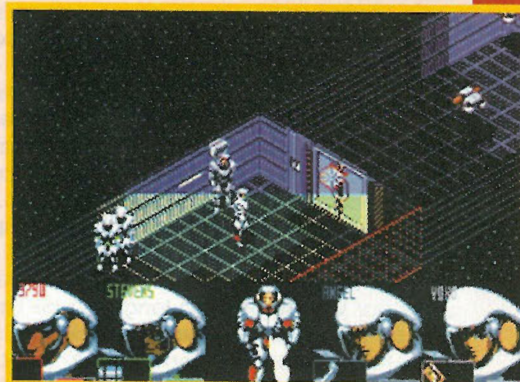
BUZZ !

Chebam ! Paow ! Plop ! Wiiizzz ! Pardon. Je m'excuse. Buzz est un nouveau label de Krysalis proposant des jeux sur CD à prix réduits. On en trouve sur CD 32 et aussi sur PC, tel Shadowolrds. Certes, il ne s'agit pas du jeu du siècle, mais pour le prix (moins de 200 francs), c'est un bon plan. Dans ce jeu, vous dirigez un groupe de quatre personnages évoluant dans une base secrète. Ces derniers peuvent être déplacés ensemble ou séparément. Au moyen d'une interface simple, on peut prendre des objets, les utiliser, etc. La version CD est multilingue (à l'écran) et ne nécessite pas une installation sur disque dur. Certes, Shadowsmachins n'est pas un jeu de la toute dernière fraîcheur, comme le graphisme en témoigne, mais pour le prix, c'est un super bon plan.

PC

VU ET DISPO CHEZ VIRTUAL DREAMS.





CHATEAUX, DINOS ET BAS DE SOIE





Après la récente annonce d'un accord entre Philips et Interplay, des jeux initialement sortis sur CD-I sont annoncés sur PC CD-ROM. Zombie Dinos from the Planet Zeltoid propose, en plus d'un nom à rallonge, un mélange de jeu et d'éducatif tout à fait à la mode... d'il y a quelques mois. En effet, ce CD va vous permettre de sauver des dinosaures. Il s'agit d'aller dans le passé pour récupérer des dinos fantômes, afin de les ramener à une époque plus clémente. Ca fait un peu réchauffé, comme thème, mais le produit a l'air bien réalisé. Plus actuel, et même intemporel, Voyeur est un jeu polisson qui va vous permettre de les jouer, justement, les voyeurs et les polissons. Dans ce jeu, un pilote spatial décide de devenir président des États-Unis. Vous savez comme c'est, là-bas : bien que le but final de la course à la présidence soit une maison d'un blanc immaculé, la campagne se transforme systématiquement en fleuve de boue, et en général, ça éclabousse. Du coup, vous allez devoir vous plonger dans la vie d'un autre et l'épier afin de connaître ses secrets les moins avouables : sexe, amour, argent, sexe, corruption. Et sexe. On aura compris que le jeu va consister à se rincer l'oeil. Dans un genre plus guerrier, Interplay propose l'adaptation de l'un de ses propres produits, toujours sur CD-ROM PC : Castles II, Siege and Conquest. Ce wargame, qui permet de conquérir différentes régions d'un royaume, est assez habile et dispose d'options intéressantes. On doit espionner l'ennemi (géré par l'ordinateur), gagner des sous car la guerre coûte cher et construire son propre château. Cette dernière est le prétexte à 30 minutes de film digitalisé, tiré d'un documentaire de la BBC sur les différents types de châteaux-forts. De plus, le jeu comporte plus de 5 heures de voix digitalisées. Si la chose est traduite, ça devrait faire un carton. Si elle ne l'est pas, on poussera un grand soupir.





PC

1994 : L'ANNÉE DU CD-ROM ?

A Joystick, ça fait un moment qu'on pense que le CD-ROM est un support d'avenir. Et apparemment, on n'est pas les seuls. La preuve ? Une manifestation réservée aux professionnels, exclusivement dédiée au multimédia et tout ce qui s'ensuit, s'est déroulée du 15 au 18 janvier au Palais des Festivals de Cannes (oui, Monsieur...) : le MILIA ou Marché International du Livre Illustré et des Nouveaux Média (ne cherchez pas de correspondance entre le nom du salon et son acronyme, il n'y en a pas !). Compte-rendu.

Très cosmopolite, la première édition du Milia a réuni plus de quarante nations différentes : la France, bien sûr, mais aussi la Grande-Bretagne, les Etats-Unis, la Hollande, le Japon (vous avez déjà entendu une conférence en japonais ? Croyez-moi, ça vaut le jus !), l'Australie et quelques pays de l'Est : Russie, Slovénie, Slovaquie... Autre constatation : l'émergence de titres sur CD-I destinés aux professionnels comme ce catalogue d'images de l'agence photographique Sipa, qui permet de consulter tranquillement sur écran tout un tas de photos avant de faire son choix et de passer commande.

DES ÉTOILES À LA TÉLÉ

Parmi tous les projets en cours de développement exposés au Milia, Astronomie, Etoiles et galaxies est sans doute l'un des plus ambitieux. Imaginez une base de données regroupant 9 000 étoiles, indiquant pour chacune d'elles son nom, sa constellation, sa température, sa masse et sa luminosité. Des séquences audiovisuelles (deux heures et demi de sons et d'images en tout) complètent cette encyclopédie stellaire. Mieux encore : il est possible d'observer le ciel à partir de n'importe quel point de la terre, à tout moment et dans n'importe quelle direction. Il suffit de préciser sa position dans le temps par une date et une heure (entre -2500 et +2500 ans autour de l'an 2000) et dans l'espace par la latitude et la longitude de l'endroit où l'on se trouve. Commercialisé sur CD-I par Flammarion pour environ 500 francs, Astronomie, Etoiles et galaxies devrait faire son apparition au printemps.

TENDANCE 94 : CD-ROM TOUS AZIMUTS

Fruit d'une association entre Le Monde et l'INA (Institut National de l'Audiovisuel), 200 Personnalités de la Politique Internationale rassemble, sur CD-ROM pour Mac (mars 94) et PC (septembre 94), résumés biographiques textuels, articles de presse (du Monde), photos et documents audiovisuels (de l'INA) se rapportant à chacune de ces personnalités, de Yalta à nos jours. Des liens de type hypertexte renvoient à d'autres portraits ou à des synthèses d'événements.

VRAIS FAUX VOYAGES SUR MICRO

Acclamé par la critique américaine, From Alice to Ocean est le récit audiovisuel du voyage en Australie d'une jeune aventurière, Robyn Davidson, constitué de photos, textes et voix. Ces dernières peuvent d'ailleurs également être écoutées sur un lecteur CD classique. Grâce à des menus, il est possible d'obtenir plus d'informations sur les plantes ou les animaux du désert australien, sur la culture, l'histoire et la langue des aborigènes, ou encore des astuces pour réaliser des photos aussi réussies que celles contenues sur ce CD-ROM, qui tourne à la fois sur Mac et PC. Cette aventure instructive est un véritable cours de géographie et d'histoire naturelle (et... d'anglais !).

ET LES JEUX ?

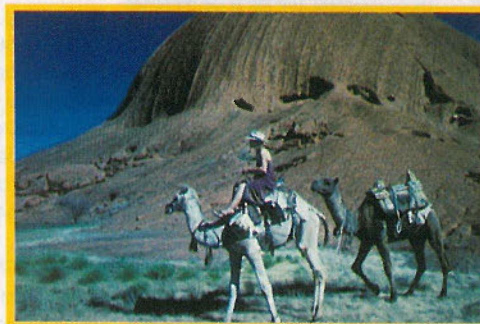
Dans le domaine ludique, disons-le franchement : tout ce que l'on peut voir dans le cadre de cette exposition – ou presque – vous a déjà été présenté dans Joystick. Comme Secret Mission de Microïds sur CD-I ou encore le fameux "film interactif" d'Hyperbole Studios :Quantum Gate (voir test dans Joystick n°46). The Madness of Roland, du même éditeur, sorti l'an passé sur CD-ROM pour Mac, vient d'être adapté au PC. Il s'agit d'une sorte de livre interactif qui met en scène Roland, neveu de Charlemagne et chevalier à son service. Enfin, félicitons Coktel Vision qui a reçu le trophée du meilleur logiciel ludo-éducatif pour Inca II.

UNE CHAINE DE JEUX VIDÉO AVANT FIN 94

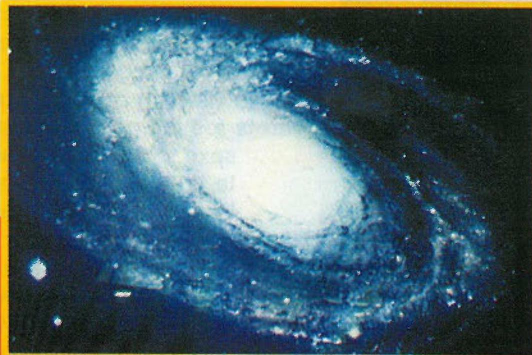
Avant la fin de l'année, le groupe Matra-Hachette devrait lancer une chaîne de télévision pas comme les autres, accessible par câble : Ludo-Canal. Son contenu ne serait composé que de jeux : jeux de société, jeux télévisés à succès et jeux vidéo. De nombreuses compagnies comme Sony seraient en cours de discussion pour une éventuelle collaboration. Ce projet viendrait donc concurrencer celui de Sega. Rappelons en effet que le numéro 2 de l'industrie vidéoludique avait annoncé, lors du Consumer Electronics Show de Chicago, en juin dernier, la création, dans un premier temps aux États-Unis, puis en Europe, d'une chaîne câblée qui proposerait des jeux pour Megadrive en téléchargement : Sega Channel. D.T



Philips ne perd jamais une occasion de mettre en avant son lecteur de CD-I. Et à force d'y croire, on a l'impression que les éditeurs qui se laissent convaincre sont de plus en plus nombreux. Le CD-I, c'est parti ?



Le CD-I Astronomie, Etoiles et galaxies contient des nébuleuses et autres super-novas de toute beauté, telles que celle-ci.

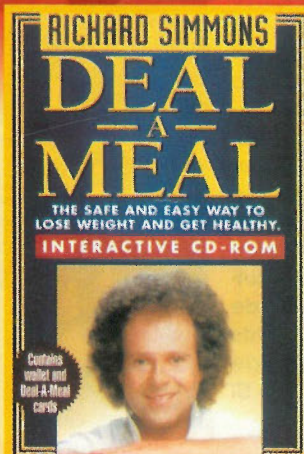


Voici les plus belles photos rapportées du voyage en Australie d'une jeune aventurière, Robyn Davidson, et rassemblées dans le CD-ROM : From Alice to Ocean.

FRISETTES

PC

Richard Simmons est un homme heureux. Il a des cheveux frisés et a perdu du poids grâce à sa méthode. Typiquement américain, Deal a Meal est un CD-ROM PC permettant de gérer son régime de façon interactive. Inutile de dire qu'en France, c'est pas vraiment idéal, parce qu'on ne mange pas comme eux et qu'on compte les calories et le poids différemment. N'empêche, t'as de belles frisettes, Richard !



TELEX • TELEX • TELEX • TELEX • TELEX • TELEX
Dans la famille "je prend des vieux jeux PC, et je les colle sur CD sans rien changer", je voudrais le pack Software Toolworks. O.K., d'accord ! Super, j'ai une famille : Robocop 3D, Epic, F-29 retaliator, Push-over, Chessmaster 2100, Paperboy 2, D-Generation, Contraption Zack et Might & Magic II ! C'est une compile sur CD, quoi !
TELEX • TELEX • TELEX • TELEX • TELEX • TELEX

GRANDE CONSULTATION NATIONALE

Un sondage de plus, vous dites-vous ? Non, c'est bien plus que ça, il s'agit de le Sondage Le Plus Important Du Monde (SLPIDM). Il faut y répondre. Vous savez que nous vivons une époque charnière dans l'histoire des jeux vidéo : les éditeurs changent, les machines les plus vieilles sont menacées, de grands constructeurs lorgnent sur ce marché juteux et s'apprêtent à lancer des petites merveilles pour une poignée de cacahuètes, bref, ÇA BOUGE. Nous vous demandons de vous exprimer, de vous manifester, de répondre à ces quelques questions qui nous permettront de faire évoluer le magazine dans le bon sens. Ça vous prendra trois toutes petites minutes, vous nous rendrez un fier service et vous pourrez plus tard vous vanter d'avoir participé au SLPIDM, ça n'est pas rien. Naturellement, comme d'hab', nous offrirons une casquette aux couleurs du magazine à 100 participants tirés au sort, sachant que vous aurez plus de chances de la gagner si vous joignez la photo d'un animal (tortue...) lisant le magazine.

QUI ETES-VOUS ?

Est-ce le premier numéro de JOYSTICK que vous achetez ?

A1 ❑ Oui A2 ❑ Non

Achetez-vous JOYSTICK :

B1 ❑ Chaque mois
B2 ❑ De temps en temps

Si c'est de temps en temps, pourquoi ?

C1 ❑ Pas d'argent
C2 ❑ J'en achète un autre régulièrement
Son nom : ....
C3 ❑ J'achète Joystick quand son contenu me plaît

Qu'est-ce qui vous motive le plus lors de l'achat d'un magazine ?

D1 ❑ Son contenu
D2 ❑ Sa couverture
D3 ❑ La disquette "gratuite"

Préférez-vous acheter :

E1 ❑ Un bon magazine sans cadeau
E2 ❑ Un magazine moyen avec une disquette

Quel(s) micro(s) avez-vous?

F1 ❑ AMIGA 500 et 500+
F2 ❑ AMIGA 600
F3 ❑ AMIGA 1200
F4 ❑ ATARI ST
F5 ❑ ATARI FALCON
F6 ❑ PC 286
F7 ❑ PC 386
F8 ❑ PC 486
F9 ❑ MAC
F10 ❑ CD ROM

Avec-vous un lecteur CD ?

G1 ❑ 3DO
G2 ❑ CDI
G3 ❑ CD 32
G4 ❑ CDTV

Avez-vous une console ?

H1 ❑ Non
H2 ❑ MASTER SYSTEM
H3 ❑ GAME GEAR
H4 ❑ MEGADRIVE française
H5 ❑ MEGADRIVE Us ou Jap
H6 ❑ MEGA CD français
H7 ❑ MEGA CD Us ou Jap
H8 ❑ NES
H9 ❑ GAME BOY
H10 ❑ SUPER NINTENDO
H11 ❑ SUPER NES US
H12 ❑ SUPER FAMICOM
H13 ❑ JAGUAR
H14 ❑ LYNX
H15 ❑ NEC
H16 ❑ NEO-GEO

Que pensez-vous acheter en 94 ?

J1 ❑ GAME BOY
J2 ❑ GAME GEAR
J3 ❑ MEGADRIVE française
J4 ❑ MEGADRIVE Us ou Jap
J5 ❑ SUPER NINTENDO
J6 ❑ SUPER NES US
J7 ❑ SUPER FAMICOM
J8 ❑ MEGA CD français
J9 ❑ MEGA CD Us ou Jap
J10 ❑ PC
J11 ❑ CD ROM PC
J12 ❑ AMIGA
J13 ❑ JAGUAR
J14 ❑ 3DO
J15 ❑ CDI
J16 ❑ CD 32
J17 ❑ MULTI MEGA de SEGA

QU'EN PENSEZ-VOUS ?

Comment trouvez-vous les news ?

K1 ❑ Très bien K2 ❑ Bien K3 ❑ Mauvaises

Comment trouvez-vous les previews ?

L1 ❑ Très bien
L2 ❑ Bien
L3 ❑ Mauvaises
L4 ❑ Il y en a trop

Dites-nous si ça vous intéresse :

LES NEWS :
M1 ❑ oui M2 ❑ non M3 ❑ bof

LES PREVIEWS :
M4 ❑ oui M5 ❑ non M6 ❑ bof

LES REPORTAGES ÉDITEURS
M7 ❑ oui M8 ❑ non M9 ❑ bof

LES INTERVIEWS
M10 ❑ oui M11 ❑ non M12 ❑ bof

LA RÉALITÉ VIRTUELLE
N1 ❑ oui N2 ❑ non N3 ❑ bof

LES NEWS CD
N4 ❑ oui N5 ❑ non N6 ❑ bof

LE MULTIMÉDIA
N7 ❑ oui N8 ❑ non N9 ❑ bof

LE HARDWARE
N10 ❑ oui N11 ❑ non N12 ❑ bof

Comment trouvez-vous la présentation des tests ?

O1 ❑ Super
O2 ❑ Bien
O3 ❑ Moyenne
O4 ❑ Mauvaise

Les reportages sur les éditeurs, ça vous branche ?

P1 ❑ Oui P2 ❑ Non P3 ❑ Bof

Et les interviews ?

Q1 ❑ Oui Q2 ❑ Non Q3 ❑ Bof

Et la réalité virtuelle ?

R1 ❑ Oui R2 ❑ Non R3 ❑ Bof

Classez par ordre de préférence les rubriques que vous aimez le plus (1 pour la meilleure, 11 pour la plus mauvaise), ne dites rien pour celles que vous ne lisez pas :

S1 ❑ Courrier
S2 ❑ News
S3 ❑ Previews
S4 ❑ Dossiers
S5 ❑ Tests
S6 ❑ CD News
S7 ❑ En Bref
S8 ❑ Jeux Crack
S9 ❑ Solutions jeux
S10 ❑ Quoi de neuf (shopping)
S11 ❑ PA

Combien d'heures jouez-vous, par semaine ?

T1 ❑ 1 T2 ❑ 5 T3 ❑ 10 T4 ❑ Plus

A part jouer, utilisez-vous votre ordi pour :

U1 ❑ Le dessin
U2 ❑ Le travail
U3 ❑ La musique

Lisez-vous autre chose que des mags consacrés aux jeux vidéo? Si oui, lesquels ?

V1 ....

Si vous deviez donner une note à ce numéro de JOYSTICK, combien lui donneriez-vous (de 1 à 20) ?

W1 ....

Achetez-vous un autre magazine de jeux vidéo ?

X1 ❑ Oui X2 ❑ Non

a) Si non, qu'est-ce qui vous fait préférer JOYSTICK ? L'originalité, le ton, la mise en page, l'équipe, etc ?

X3..................................
....
....
....

b) Et si oui, indiquez lequel et donnez-lui une note de satisfaction

Y4 ....

Si vous préférez un autre magazine à JOYSTICK, dites-nous lequel et pourquoi :

Z1..................................
....
....
....
....
....

Que faut-il changer ou rajouter dans JOYSTICK, pour avoir le mag de vos rêves ?

Z2..................................
....
....
....
....
....

Envoyez votre réponse à :

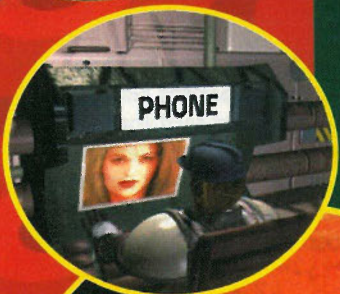
JOYSTICK SONDAGE
103, boulevard MacDonald
75019 PARIS

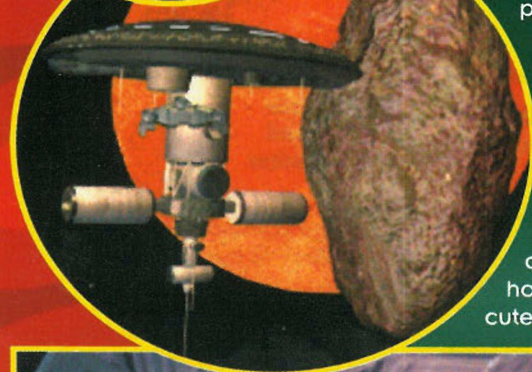
Nom .... Prénom ....
Adresse ....
Code Postal .... Ville ....
Age .... Votre micro ou console ....

NOTA : SI VOUS N'AVEZ PAS ASSEZ DE PLACE POUR VOUS EXPRIMER, VOUS POUVEZ NOUS ENVOYER UNE 'TITE BAFOUILLE.

ALIEN VIRUS



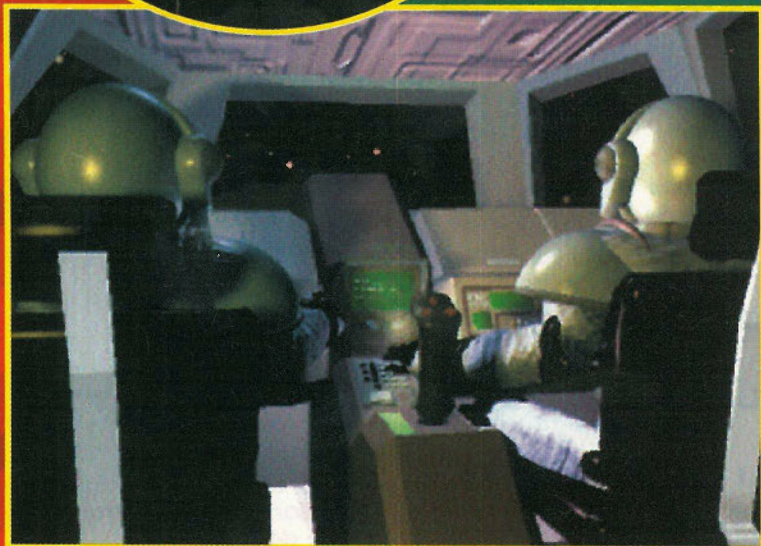




ICE, la compagnie de Stewart Bell (un ex de MicroProse) nous présente rien de moins que l'un des jeux les plus impressionnants visuellement, à l'heure actuelle : Alien Virus (même si on ne sait pas encore comment ça bouge, et même si ça bouge...). Le héros de ce jeu d'aventure spatiale teintée de stratégie, est un ingénieur des mines spatiales, qui, juste avant de rentrer à son home sweet home, discute avec sa petite copine, lui assurant de son retour dans les trois mois... Mais voilà, trois mois plus tard, arrivé à bon port, il s'aperçoit que non seulement sa copine a disparu, mais également tout être vivant ! Allons bon... Le but du jeu est bien évidemment de découvrir le pourquoi du comment de ces disparitions, et pour cela, notre ami devra visiter les multiples planètes connues, méconnues, voire inconnues. Alien Virus est une aventure classique, où l'on doit ramasser des objets à utiliser au bon endroit au bon moment (eh ben oui, y'a encore très peu de hasard dans l'espace), heureusement entrecoupée de séquences d'action. Le joueur devra interagir avec des personnes et utiliser les techniques les plus évoluées. Avec un titre comme ça, on se dit que ça ne doit pas être de tout repos, et qu'on risque de rencontrer de méchantes bestioles pas jo-jo du tout... Les écrans sont entièrement en 3D synthèse, décors texturés, personnages, etc., et tout ça en Super-VGA. Les reflets sur les visières des casques sont tout simplement hallucinants. Non, sans blague ! L'animation des personnages utilise pleinement la technique du rotoscoping (si vous ne savez pas de quoi il s'agit, jetez donc un œil sur le formidable dossier que nous ont préparé les non moins formidables Moulinex et Calor). L'interface est standard, utilisant la souris de façon efficace. Actuellement, les programmeurs, des Italiens, s'efforcent d'améliorer tout ça par des voix digits, des effets sonores... Certes, on en sait encore peu, mais avouez que les photos vont bien baver déjà !

DEREK DELA FUENTE

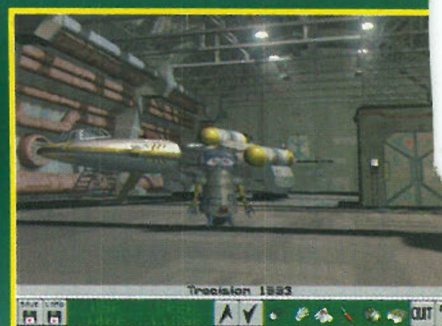
ICE
PREVU SUR PC/CD ROM
ÉTÉ 1994



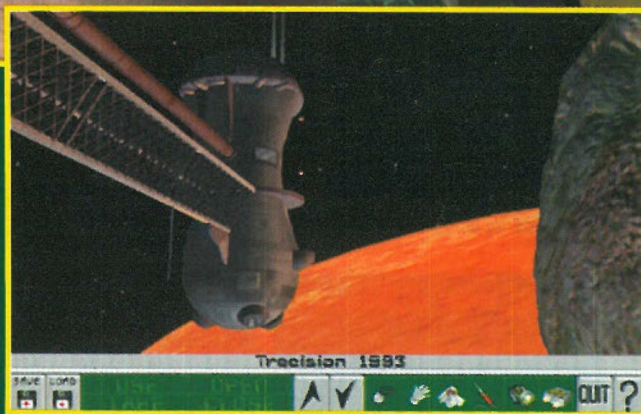












WRATH OF THE GODS



MAXIS
PREVU SUR PC CD-ROM • MARS 1994

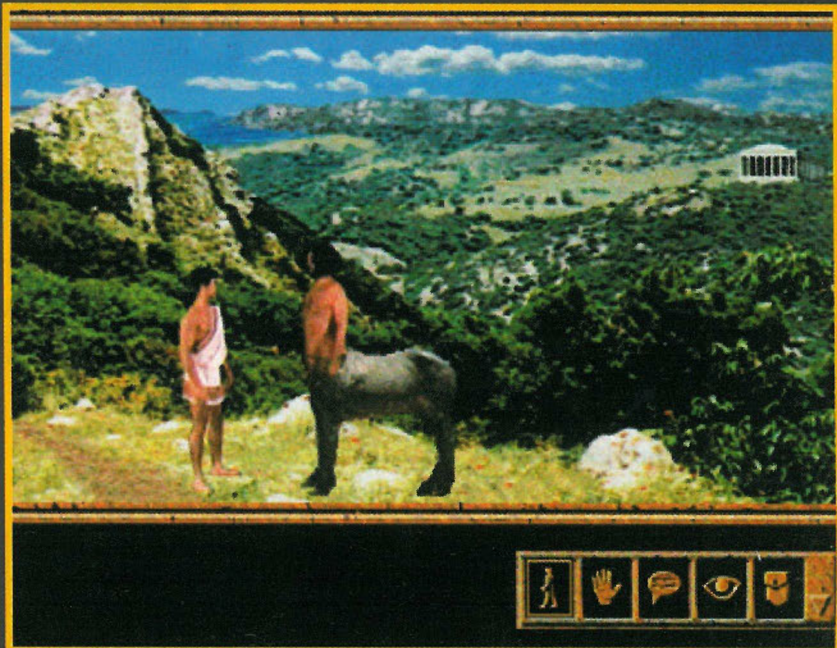


Si vous êtes passionné des mythes et légendes grecs, vous ne pouvez que vous précipiter sur Wrath of the Gods. Ce somptueux jeu vous plonge en effet dans une aventure pour le moins peu commune, au milieu de dieux, déesses et autres demi-dieux et créatures fantastiques : l'Hydre, Pégase, les Sirènes et les Argonautes, le Cerbère, le Cyclope, etc., sans oublier bien sûr Zeus, Athéna, Hermès et Héra... Fait particulier dans un jeu d'aventure : si vous mourez, le jeu continue tout de même, puisque vous vous retrouvez dans le Royaume des Morts où règne Hadès. Le thème de Wrath of the Gods est si riche qu'on se demande de pourquoi il a été si peu exploité jusqu'à maintenant. Bien que l'aventure soit épique (en gros, vous devez prouver au monde et surtout à votre roi de père qui vous a abandonné à votre naissance, que vous êtes le Dauphin légitime), elle ne manque pas d'humour, et vos pas seront jalonnés de "vannes" hilarantes. L'interface du jeu reste classique, à base d'icônes. Au passage, pour ceux qui auraient horreur des jeux où on bloque, Wrath of the Gods offre une alternative somme toute bien intéressante : l'Oracle leur divulguera indices et conseils moyennant rétribution. Côté réalisation, on ne peut pas dire que Wrath of the Gods soit "un petit jeu". Tous les écrans sont en vidéo digitalisée, d'une qualité irréprochable. On se croirait vraiment devant un bon vieux péplum d'antan (les vrais, pas ceux des Nuls, quoique...). Les effets spéciaux ne manquent pas et les Centaures et autres Dragons ressemblent vraiment à l'idée qu'on s'en fait.



En outre, l'animation est très soignée, même si on peut craindre le pire sur les lecteurs simple vitesse. Les voix digit. malheureusement en anglais, sont cependant suffisamment claires pour qu'on n'ait aucun problème de compréhension. Evidemment, il faudra attendre la version finale... Mais d'ores et déjà, on peut reprocher à Wrath of the Gods l'énorme configuration qu'il requiert. Jugez par vous-même : ça fonctionne sous Windows (tout le monde ne connaît pas forcément cette interface, mais bon, à la limite c'est pas trop grave), et en plus, il faut 6 Mo Ram (eh ben, ouais...). Sans compter un lecteur double vitesse quasi obligatoire. Bref, c'est dommage (mais qu'est-ce que ça a l'air d'être bien !). CALOR







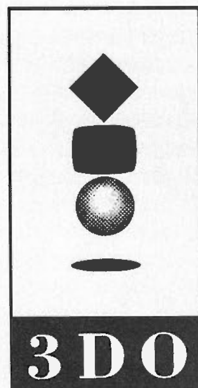
Le rêve virtuel

VIRTUAL DREAMS

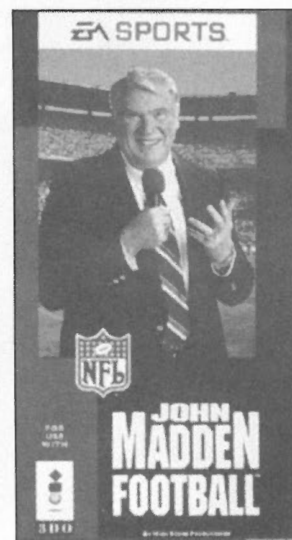
VIRTUAL DREAMS, professionnel reconnu pour son efficacité en **V.P.C.**, agit en tant que grossiste agréé

ELECTRONIC ARTS®

pour la **FRANCE**. Cette compétence représente le meilleur gage de nouveautés garanties aux meilleurs prix ; ainsi qu'un service rapide de qualité.



Explorez l'univers 3DO



JOHN MADDEN FOOTBALL
3 DO



SUPER WING COMMANDER
3 DO

CD 32

Carte MPEG :	1690 F
Castle II :	299 F
Deep Core :	269 F
Denis la Malice :	289 F
Labyrinth of time :	289 F
Microcosm :	299 F
Nigel Mansell :	279 F
Sensible Soccer :	259 F
Sleepwalker :	299 F
Whale's Voyage :	279 F
Console AMIGA CD 32 + 2 jeux (Digger & Oscar) + 1 manette :	2490 F

Accessoires PC

Thrustmaster FCS	590 F
CD ROM Orchid Double Speed	1750 F
Game wave 32	1280 F
Sound Wave 32	1720 F
Carte MPEG Reelmagic - Inclus Dragon's Lair et Zork	2965 F

3 DO

Battlechess :	399 F
CPU Bach :	399 F
Dragon's Lair :	399 F
John Madden Football :	369 F
Mad dog Mac Cree :	399 F
Monster Manor :	369 F
Night trap :	399 F
Out of this world :	399 F
Stellar 7 :	399 F
Super Wing Commander :	369 F
The Horde :	399 F
Twisted game show :	369 F
Who Shot Johnny Rock :	nc

EXCLUSIF

TRANSCODEUR numérique Pal/NTSC : 690 F

3 DO Panasonic FZ1 + Crash'n Burn :
Manette + cables inclus.
Version NTSC : **1250 F** /mois sur 4 mois soit **4990 F**
Version PAL : **1375 F** /mois sur 4 mois soit **5490 F**

Entant que grossiste nous fournissons aux revendeurs tous les matériels et logiciels en provenance des U.S.A. chaque semaine.N'hésitez pas à nous contacter pour tous renseignements. Catalogue des produits disponibles.

devient réalité

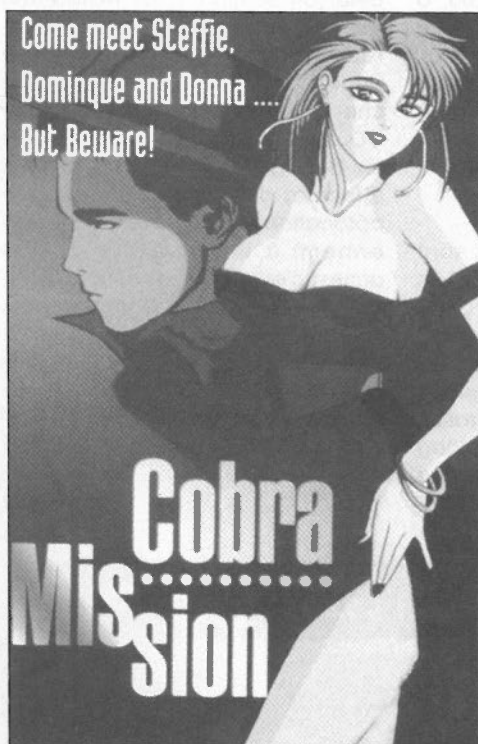
Commandez au (16-1)
42 15 20 60
Fax : 42 15 20 61

MEGATECH

Entrez dans un monde d'action et d'interaction

VIRTUAL DREAMS

représente
MEGATECH en **FRANCE**
et distribue ses logiciels
de jeux vidéo
sur l'ensemble de l'**EUROPE**



PC CD-ROM

Critical Path	399 F
Cyberrace	349 F
Daemonsgate	289 F
Gabriel Knight :	329 F
Hell Cab :	549 F
Inca 2 :	349 F
Iron Helix :	299 F
Laser Squad	149 F
Man Enough	399 F
Megarace	349 F
Microcosm	379 F
Quantum gate	399 F
Rebel Assault	339 F
Rise of the Robots	new
Shadoworlds	149 F
Super Strike Commander	349 F
TFX	379 F

PC Disquettes

Alone in the dark 2	349 F
Arena	329 F
Bloodnet	349 F
Cobra Mission	299 F
Gabriel Knight VF	299 F
In Extremis	289 F
Indy Car Racer	289 F
Kyrandia II VF	299 F
Lands of lore	289 F
Larry 6 VF	279 F
Metal and Lace	249 F
Mortal Kombat	249 F
Pacific Strike	349 F
Pacific Strike SAP	149 F
Police Quest IV	279 F
Privateer Righteous Fire	149 F
Quest for Glory IV	279 F
Sam & Max	299 F
Shadow Caster	299 F
Subwar 2050	279 F
Syndicate Data Disk	149 F
Terminator Rampage	299 F
TFX	299 F



Liste non exhaustive, les prix sont sujets à modifications sans préavis. Sauf erreur typographique. Prix promotionnels indicatifs

Bon de commande à envoyer à VIRTUAL DREAMS - 66 Av. des Champs-Elysées - 75008 PARIS

Nom : ....
Adresse : ....
..............................Tél. : ....
Code postal : ....Ville : ....
Réglement : Chèque bancaire ❑ CCP ❑
Mandat-lettre ❑ Contre remboursement (+ 35F) ❑
Votre matériel : PC ❑ Mac ❑ 3 DO ❑ Amiga ❑ CD 32 ❑
SNES ❑ Mégadrive ❑ Méga CD ❑ Game-Gear ❑

TITRES	PRIX
Frais de port (pour le matériel ☎)	+ 30 F
Total à payer =	F

Rythm' & Com

DEO SANS FRONTIERE

AMIGA CD32

DENNIS



Vous voici à l'intérieur de la maison de votre voisin, Mr Wilson, à la recherche des pièces abandonnées par Switchblade Sam dans sa fuite. Attention à ne pas tomber nez à nez avec le maître des lieux, qui vous renverrait vous coucher illico, sans autre forme de procès.



- ▲ L'animation très fluide.
- ▲ Les petites énigmes.
- ▼ C'est exactement identique à la version A1200.
- ▼ Les musiques ne sont pas de qualité CD.

EDITEUR : OCEAN
GENRE : PLATES-FORMES
NOTICE VF : 12
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTROLE : JOYPAD

GRAPHISME	15
BRUITAGE	12
MUSIQUE	14
ANIMATION	16
MANIABILITÉ	16
DURÉE DE VIE	14
ORIGINALITÉ	10

74%

Un mois après la sortie de Dennis sur A1200, voici la deuxième vague. Normal pour un jeu Ocean !

Avec son adaptation sur CD32. Comme je vous l'exposais dans l'excellent Joystick n° 46, il s'agit là d'un soft de plates-formes dans la plus pure tradition, où vous prenez en main, par sprite interposé, un petit garçon blond mignon comme tout. Après avoir assisté au cambriolage de la collection de pièces ancienne de votre voisin, doublé du kidnapping de deux de vos amis, vous décidez de prendre en main la situation pour sauver tout ce beau monde et mettre le malfaiteur sous les verrous. Vos objectifs sont donc au nombre de trois : ramasser toutes les pièces perdues en chemin par le cambrioleur, parvenir à la sortie de chaque niveau, et enfin défaire le boss qui garde l'entrée du monde suivant. Pour ce faire, Dennis dispose d'un armement composé d'une sarbacane, d'une catapulte ainsi que d'un pistolet à eau qu'il vous faut retrouver lors du premier niveau. Côté réalisation, pas ou peu de changements depuis la version A1200, à l'exception de la possibilité d'obtenir simultanément musique et bruitages, ce qui n'était pas le cas précédemment.

DISQUETTE ET CD, MÊME COMBAT !

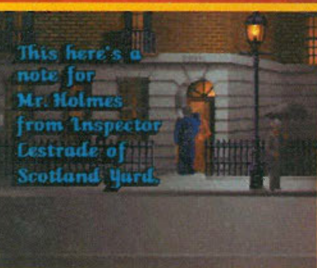
A part cela, les graphismes sont identiques (mais ils étaient déjà en 256 couleurs, le joueur n'est donc pas trop lésé) ainsi que les bruitages ou l'animation. Si cette dernière n'entraîne pas de critiques (les sprites, même de grande taille, bougent très bien et le scrolling multidirectionnel ne souffre d'aucun défaut) il en va tout autrement pour ce qui est des bruitages. En effet, on trouvait déjà cela fort sommaire sur Amiga (qui est tout de même le micro-ordinateur offrant de loin la meilleure qualité de son), et pourtant rien n'a changé, nonobstant le lecteur de CD dont dispose la CD32. A part les boïïng ! boïïng ! lorsque vous effectuez des bonds et une vague détonation quand vous touchez un ennemi à l'aide d'une de vos armes, c'est le désert absolu ! Malgré cela, Dennis reste un bon petit soft de plates-formes comportant à peu près tous les ingrédients nécessaires, mais qui fait hélas pâle figure face aux "Oscar" ou "Trolls" dont dispose déjà cette bécane.

Pinky



Malgré son apparence bon enfant, ce parc fourmille littéralement de dangers divers. Pas moyen de se balader tranquillement sans être agressé par un piaf . Même les lapins sont d'un féroce !

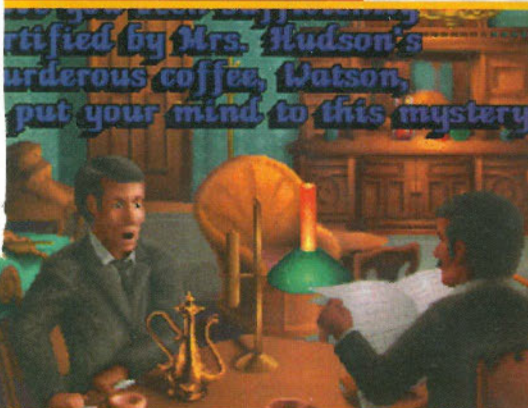




LOST FILES of SHERLOCK HOLMES

Eh oui, le Boucher de Whitechapell, alias Jack l'Eventreur, mène la police sur le fil du rasoir. Bénéficiant d'une interface intuitive, Lost Files of Sherlock Holmes va vous permettre, pendant la partie, de consulter en permanence les dossiers de Watson. A chaque dialogue, ce dernier note en effet les phrases importantes. Comme dans un jeu Sierra, on se déplace en cliquant dans la scène. Pareillement, on peut interagir avec les objets ou les personnages. Pour se déplacer, on utilise, en revanche, une carte générale de Londres où les destinations possibles apparaissent au fur et à mesure de la progression de l'enquête. Bref, en dépit d'un graphisme un peu brumeux (le fog sans doute), Sherlock est plutôt un bon jeu. Hélas, cette adaptation sur CD-ROM est très décevante : exceptée la séquence d'introduction munie de voix digitalisées, le jeu reste identique à la version disquette. De plus (ou plutôt de moins), le produit, anglais à la base, est traduit à l'écran en allemand et en espagnol. De verdad, me gusta hablar español, pero quando se puede jugar en frances, es mui agradable. Eh oui, c'est plus agréable en français. Une fois de plus, voilà une adaptation hâtive, qui n'utilise que 130 Mo sur les 600 et quelques alloués par ce type de support. Too bad. Que tristesa. So traurig.

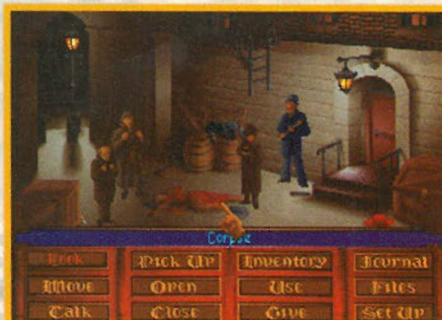
Moulinex



EDITEUR : ELECTRONIC ART
GENRE : AVENTURE
NOTICE VF : 14
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTROLE : SOURIS CLAVIER

GRAPHISME	15
BRUITAGE	13
MUSIQUE	12
ANIMATION	14
MANIABILITÉ	14
DURÉE DE VIE	14
ORIGINALITÉ	10
ADAPTATION	3

80%



▲ Les menus de configuration sont très complets.
▼ Le carnet de Watson est une bonne idée.
▼ Le graphisme est un peu flou.
▼ Seules des voix digitalisées pendant l'intro différencient ce CD de la version disquette.

SPACE ACE

Retrouvez les aventures de notre Buck Rogers d'opérette dans une version identique à l'original.

Philips CD-i

EDITEUR : PHILIPS
MACHINE : CDI
GENRE : ACTION
NOTICE VO : /
NOMBRE DE JOUEURS : 1
NOMBRE DE CD : 1
CONTROLE : JOYSTICK SOURIS

GRAPHISME	19
BRUITAGE	19
MUSIQUE	18
ANIMATION	19
MANIABILITÉ	13
INTÉRÊT	5

82%

FONCTIONNE UNIQUEMENT AVEC LA CARTE DIGITAL VIDÉO.





Le programme vous guide à l'aide d'indices. Dans cet exemple-ci, vous devez aller vers la droite comme vous l'indique le flash vert.



Dans cette séquence, vous devez réagir rapidement en guidant votre vaisseau dans le labyrinthe.

Difficile d'échapper aux dessins animés rocambolesques de chez ReadySoft. Pour les plus jeunes d'entre vous, je me permettrai de rappeler que Space Ace prend sa source dans une borne d'arcade équipée d'un laser disc video. Tour à tour adapté sur l'ensemble des micro-ordinateurs du marché (tout comme Dragon's Lair, du même auteur), Space Ace vous plonge dans la peau d'un personnage aussi crétin qu'attachant, qui part à la recherche de sa belle princesse Daphnée, kidnappée par un gros bonhomme tout bleu (un peu comme Claude lorsqu'il retient sa respiration). Mais l'aventure ne sera pas de tout repos, car notre enfoiros de première a placé des tas de pièges un peu partout dans la galaxie... Arriverez-vous à tous les déjouer ? Le suspens reste intact...

AH, QUE C'EST BEAU !

Le principe du jeu reste des plus simples. Le dessin animé à l'écran ne peut se dérouler correctement qu'à la condition sine qua none d'effectuer les bons mouvements au bon moment. Si tel est le cas, les séquences s'enchaînent les unes derrière les autres, le plus naturellement du monde. Sinon, vous perdez une vie et devez recommencer depuis le début de la séquence. Vos trois vies perdues, c'est le jeu entier que vous reprenez à zéro. C'est fastidieux, ça manque vraiment d'intérêt, mais Dieu que c'est beau ! Remarquez qu'il y a de nombreux adeptes de la série. La grande nouveauté de cette version CDI réside dans l'exploitation de la cartouche Full Motion. Vous n'êtes plus devant une adaptation grossière du dessin animé, mais bel et bien devant l'original. C'est splendide, ça bouge à 25 images seconde et en plein écran. Le nombre de couleurs paraît infini, et la qualité de la bande son plus que parfaite. Et puis il y a l'aventure elle-même : pleine d'humour et désignée par le maître Don Bluth, connu pour ses nombreuses créations, notamment chez Walt Disney ("Brisby et le secret de Nimh", entre autres). Space Ace profite donc au maximum de la cartouche FMV, ce qui n'améliore malheureusement pas sa jouabilité. N'empêche que c'est vachement beau.. Ouais, d'accord, mais c'est chiant... Ah m'ouais, mais c'est que c'est bôooo ... T'as raison, mais c'est chiant comme la lune... Ah mmooouais, mais...

LORD CASQUE NOIR





▲ Difficile de ne pas apprécier le coup de pinceau de l'ami Don Bluth.
▲ L'intégralité des scènes de la version "laser" ont été conservées.
▼ Ça manque malheureusement d'intérêt.
▼ De par l'impossibilité de sauvegarder, il est nécessaire de tout reprendre à zéro, une fois vos trois vies épuisées.

SUPERSKI III

Participez aux épreuves les plus prestigieuses des J.O. d'hiver. Choisissez le matériel adapté à chaque épreuve, sélectionnez la piste sur laquelle vous allez vous lancer et ...

Accrochez vous à votre fauteuil !
- Grâce à la 3D en temps réel l'écran bascule dans tous les sens,
- Avec le zoom de la camera en temps réel, la taille du skieur varie selon la vitesse,
- Et surtout la 3D avec projection de texture rend cette course vertigineuse absolument folle !

Mais attention aux bosses et surtout aux sapins !

Les épreuves les plus palpitantes des J.O. vous attendent et pour chacune d'entre-elle l'animation du skieur a été spécialement conçue :
- La descente
- Le slalom
- Le géant
- Le saut à ski

Mais aussi
- Le surf avec deux épreuves différentes.

Ainsi que le bobsleig sur PC CD-ROM.



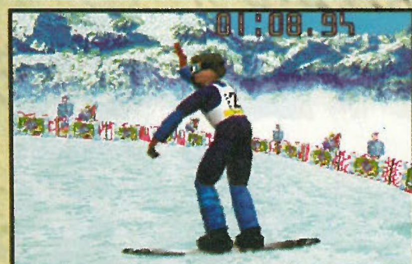




MICROÏDS SUPERSKI III

MICROÏDS SUPERSKI III





"Microïds nous prépare un soft révolutionnaire (...) la représentation du terrain n'aura jamais été aussi réaliste. Imaginez ce pourrait bien donner Comanche si ça avait été un jeu de ski (...)".
JOYSTICK JAN 94



MICROÏDS



MEAN ARENAS

- ▲ Un jeu drôle et plein de pêche.
- ▲ Le principe de Pac Man remis au goût du jour.
- ▲ Un nombre incalculable de pièges et d'obstacles
- ▼ Pas de musique pendant le jeu.
- ▼ Le CD 32 peut assurément faire mieux.
- ▼ Les passwords ne sont pas très fiables



Ce niveau vous permettra de vous familiariser avec les innombrables éléments que vous croiserez pendant le jeu.

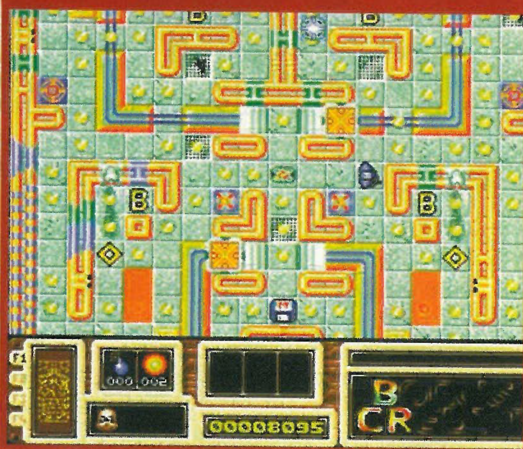
EDITEUR : INTERNATIONAL COMPUTER
GENRE : ACTION REFLEXION
NOTICE VF : 10
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
NOMBRE DE CD : 1
CONTROLE : JOYPAD

GRAPHISME 16
BRUITAGE 17
MUSIQUE 16
ANIMATION 16
MANIABILITÉ ..15
DURÉE DE VIE .15

85%

Reprenant le bon vieux principe de PacMan l'ancêtre, Mean Arenas lui apporte un nombre incalculable de trouvailles et d'améliorations.

Le radar multi-fonction, en bas de l'écran, vous indique où se trouvent les pastilles qu'il vous reste à ramasser



"Bienvenue à Mean Arenas, l'émission la plus stupide et drôle du PAF" ! Ainsi vous accueillent Bob Belinski et Buzz McCloud, les deux présentateurs complètement allumés de Mean Arenas. Vous, pauvre participant que vous êtes, devrez réussir à passer des dizaines de niveaux, pour gagner le gros lot.

PAC MAN REMIS AU GOUT DU JOUR

Le principe du jeu est exactement le même que celui de Pac Man : votre bonhomme doit ramasser toutes les pastilles — ici des pièces de monnaie — qui jonchent les interminables couloirs de chaque tableau. Hélas, vous n'êtes pas le seul sur les lieux, puisque d'ignobles créatures n'auront de cesse de vous poursuivre.
Les concepteurs ont complètement réactualisé ce concept antédiluvien en lui ajoutant d'innombrables trouvailles, gadgets, surprises et pièges inédits.
Tout d'abord, une barre symbolise l'énergie du joueur, qui pourra ainsi encaisser plusieurs collisions. Ensuite, les couloirs sont truffés de bonus et d'armes, comme les bombes, les boules de feu, les champs protecteurs, les icônes stoppant net les méchants, les boucliers, les chaussures plus rapides...
Hélas pour vous, les pièges et les obstacles sont aussi beaucoup plus étoffés : en plus des ennemis rôdant dans les couloirs, vous trouverez des murs électrifiés, des lance-flammes, des bains d'acide, des dalles de glace, et plein d'autres réjouissances.
Et puis, certains passages sont bloqués par des portes fermées, dont il faudra trouver la clé ou la gemme correspondante, alors que d'autres vous feront passer sur des téléporteurs ou des passerelles mobiles...

UNE RÉALISATION PLEINE DE BONNE HUMEUR

La réalisation de Mean Arenas est à l'image du jeu lui-même, c'est-à-dire drôle, pêchue, détaillée, variée et pleine de surprises. Les couleurs sont habilement choisies et les graphismes fins et rigolos. Tout un tas de petites animations viennent égailler l'ensemble, et les phases présentées par les deux lascars regorgent de gags visuels et sonores des plus stupides. Le scrolling multidirectionnel lui non plus ne souffre d'aucun reproche. Côté son, c'est bien aussi, avec un tas de bruitages digitalisés de grande qualité (les commentaires idiots des présentateurs sont hilarants), et des musiques bien orchestrées, même si elles sont absentes pendant le jeu proprement dit. On regrettera seulement que la version CD 32, une fois de plus, soit exactement identique à la version Amiga...

Mean Arenas n'est pas un grand jeu, mais il dégage une telle pêche et une telle bonne humeur, que les joueurs effrénés que vous êtes ne sauront lui résister. Et puis le principe de Pac Man est toujours aussi génial, surtout réactualisé de la sorte !

150

Bob Belinski et Buzz McCloud sont les deux présentateurs complètement chtarbés qui vous accompagneront tout au long du jeu.



MORPHMAN

Un rigolo ce Ronald Morphman. Un peu simpliste quand même...



Le professeur Roberts vient d'être kidnappé par un groupe de scientifiques terroristes désireux de créer l'arme atomique la plus puissante du 19ème arrondissement. Vous incarnez Morphman, un super-héros chargé d'enrayer la progression de ces rebels et de liberé Roberts (pas Julia, l'autre...). Bonne chance l'ami...

VIVE LA VIDÉO SOUS WINDOWS

L'action se déroule dans une fénêtre vidéo retraçant la périlleuse aventure non-stop de notre superheros. Des icônes apparaissent à certains moments du court-métrage pendant un laps de temps très court. Votre rôle consiste alors à pressez rapidement le plus approprié afin de poursuivre le film sans interruption. Par exemple, vous devrez sélectionner l'icône "saut" pour vous éjecter d'un avion ou cliquer sur des flèches pour vous diriger dans un labyrinthe. C'est un peu comme "Dragon's Lair" en plus perfectionné. Si vous faites le mauvais choix, une séquence horrible vous montrera Morphman en train de perir sa race comme un cloporte écrasé... et ainsi de suite. Mais le plus rigolo, c'est que l'on peut changer son aspect, un peu comme un travesti. Ouais, c'est ça, comme un travelo. Lorsque vous rencontrez un animal, vous pourrez lui voler son apparence en gueulant comme un putois "Mooorphhmaaaann. Tralalalala...". Génial. Ses actions vous servent, au même titre que les autres, à avancer dans l'histoire. Graphiquement, c'est plutôt disparate. Les décors sont souvent splendides mais le personnage fait vraiment pitié avec son allure de Ronald Mac Donald nourri aux hamburgers allégés. L'animation est suffisamment rapide et ce, même sur un 486SX (minimum acceptable pour visualiser de la vidéo sous Windows). La qualité du son reste, quant à elle, dépendente de la puissance de votre configuration, la carte sonore étant géré par les fonctions multimédias de Windows. Malgré une présentation dépouillée et une action quelque peu limitée, Morphmaaan (tralalala.....) vous fera gouter au joie du film interactif dans son expression la plus simpliste.

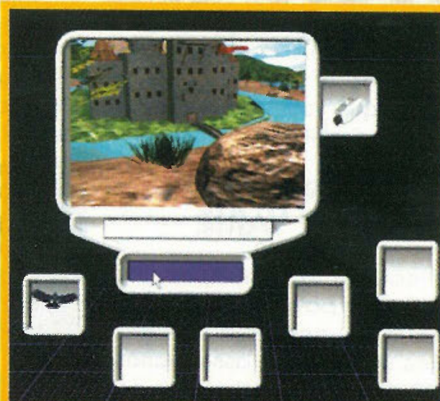
LORD CASQUE MAN



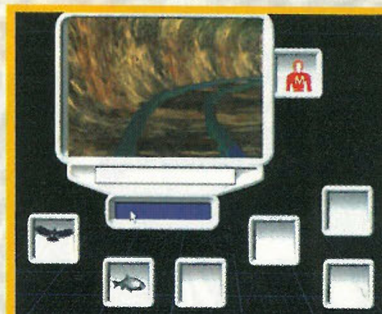
Dans la famille oiseau, voici Morphman qui tente de se transformer en aigle. Ça vol bas chez notre ami aux mille apparence. Vous devrez tour à tour prendre l'apparence des animaux que vous rencontrerez afin de pouvoir progresser.



Oh la ! Ben ça se passe pas très bien... Ce clone de Ronald est en train de morphlé méchant. Il va se faire dévorer par un poisson ou une mega huitre, c'est sûre ! Les séquences sous-marines sont particulièrement réaliste (efet de floue, mouvements lents...).



Morphman se transforme en sale poiscaille qui pu. Bizarre... Y aurait-il anguille sous roche?



Dommage que le personnage soit si moche.

- ▲ C'est débile et on aime ça à Joystick.
- ▲ La vidéo est d'assez bonne qualité et suffisamment rapide malgré la surcouche Windows.
- ▲ On peut régler la taille de la fenêtre.
- ▼ Le Morphman est une véritable horreur.
- ▼ La présentation globale de l'ensemble est dépouillée.
- ▼ Le manque d'action.

EDITEUR : DYNAMIC DIMENSIONS DEVELOPMENT
GENRE : ACTION
NOTICE VO : 18
NOMBRE DE JOUEURS : 1
NOMBRE DE CD : 1
CONTROLE : CLAVIER SOURIS

GRAPHISME	15
BRUITAGE	16
MUSIQUE	17
ANIMATION	15
MANIABILITÉ	14
DURÉE DE VIE	12
ORIGINALITÉ	18

79%

GRAPHISME ET SON : SELON CONFIGURATION WINDOWS
UNIQUEMENT SOUS WINDOWS 3.1

FLY HARDER

Même si ce shoot'em up utilise un principe vieux de plusieurs années, sa réalisation correcte, son niveau de difficulté et les petites rtouvailles qu'il intègre en font un jeu attachant.

AMIGA CD32

EDITEUR : KRISALIS SOFTWARE
GENRE : ACTION
NOTICE VF : 10
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTROLE : JOYPAD

GRAPHISME	15
BRUITAGE	15
MUSIQUE	14
ANIMATION	16
MANIABILITÉ	15
DURÉE DE VIE	16
ORIGINALITÉ	12

79%

L'histoire (si l'on peut parler d'histoire) de Fly Harder est toute simple. Les habitants de la planète Zarkow se plaignent que le peuple-insecte des Targoïdes ait installé, dans les grottes souterraines, des usines et des réacteurs atomiques pompant toute l'énergie de leur planète. Dans votre grande bonté, vous décidez sur le champ d'envoyer sur place vos cinq meilleurs pilotes, afin qu'ils détruisent tout. Pour ce faire, ils devront diriger des boules d'énergie pure jusque dans le cœur des réacteurs, où celles-ci les feront surchauffer et exploser.



Votre vaisseau est soumis à la force gravitationelle : si vous ne touchez à rien, il explosera lamentablement par terre !

BON, C'EST PARTI !

Dés le début du jeu, on s'aperçoit de ce qui fait tout l'intérêt de Fly Harder : le vaisseau que vous dirigez est soumis à la force gravitationnelle. Autrement dit, il est constamment attiré vers le bas, ou vers toute autre source gravitationnelle. Pour ne pas vous écraser, vous devez donc constamment avoir recours aux rétrofusées. Plus difficile encore est de se diriger : il faudra sans cesse jouer sur l'inclinaison du vaisseau, et "contre-braquer" pour vous arrêter. Evidemment, même si la gravité est réglable, le maniement de l'appareil est assez délicat, et rebutera peut-être les joueurs débutants, d'autant plus qu'il ne doit rentrer en contact avec aucun relief. Les niveaux sont grands et de plus en plus complexes. Vous vous en doutez, les embûches sont très nombreuses : tourelles, champs de forces, créatures robotiques, mines aimantées... Heureusement que Fly Harder donne des passwords à la fin de chaque niveau ! A chaque fois, vous devez repérer le ou les boules d'énergie, vous approcher tout près pour les déclencher, et les acheminer très prudemment jusqu'au cœur du réacteur (elles vous suivent plus ou moins). Si jamais elles venaient à toucher un mur ou n'importe quoi d'autre, à l'exception des ennemis, elles exploseraient, et vous seriez obligé de recommencer. Tout cela est extrêmement délicat, d'autant plus que les ennemis continuent de vous harceler pendant cette phase, et que votre jauge de fuel ne fait que diminuer !



Vous voilà en train de guider une boule d'énergie jusqu'au réacteur de ce tableau. Il faut progresser très doucement pour ne pas la détruire.



Voilà, le réacteur est enfin détruit. En route pour le niveau suivant...

C'EST PROPRE ET ASSEZ VARIÉ

Au niveau de la réalisation, Fly Harder n'est pas extraordinaire, sans être nul non plus. Les graphismes sont sympa, assez variés, et bien colorés. L'animation est dans le même ton : simple et efficace, même quand les sprites sont ultra nombreux. Même chose en ce qui concerne les bruitages et la musique : dans la moyenne. Ce qui rend le jeu assez attrayant est sa grande difficulté, et les nouveaux éléments que l'on découvre à chaque niveau. C'est pas très original, mais c'est pas mal fait.
En conclusion, on pourrait dire que Fly Harder est exactement à l'image de ce à quoi l'on peut s'attendre lorsque l'on débourse moins de 200 francs pour un jeu : il ne restera pas dans les annales, mais fonctionne tout à fait correctement.
150

- ▲ Le mode de déplacement du vaisseau est dur à maîtriser, mais très intéressant.
- ▲ De nombreuses petites idées viennent pimenter ce jeu somme toute classique.
- ▲ La réalisation est honnête.
- ▲ Vraiment pas cher.
- ▼ Il faut une bonne dose d'entraînement avant d'arriver à maîtriser le vaisseau.
- ▼ Les niveaux sont vraiment difficiles : nerfs d'acier obligatoires.

SEEK AND DESTROY

AMIGA CD32

Seek & Destroy est un shoot' un peu léger qui ne fait pas honneur aux capacités du CD32.



Houlà, ça canarde sec dans le coin ! Soldats, tanks, DCA, hélicoptères, tel est le comité d'accueil que vous réserve l'ennemi. Tous sont visibles dans le scanner en bas de l'écran.

EDITEUR : MINDSCAPE
GENRE : ACTION
NOTICE VF : 12
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
CONTROLE : JOYPAD

GRAPHISME 13
BRUITAGE 17
MUSIQUE 14
ANIMATION.....17
MANIABILITÉ ..16
DURÉE DE VIE .14
ORIGINALITÉ...14

69%

DÉJÀ TESTÉ SUR AMIGA DANS *JOYSTICK* 46

Vous, pilote de l'hélicoptère de combat Apache One, êtes dépêché sur les lieux de divers conflits, où votre sens tactique et votre sensibilité au niveau de la gâchette sont mis à rude épreuve !
Les diverses missions qui vous attendent vous feront en effet évoluer en solo, en plein territoire hostile. Vous attendent de pied ferme de nombreux tanks, des tas de batteries d'artillerie lourde, un paquet de soldats et des tonnes d'hélicoptères ennemis...

UN PRINCIPE CLASSICOS

Votre appareil embarque, outre un radar perfectionné, six armes différentes, de la simple mitrailleuse aux ignobles bombes au napalm. Et puis n'oublions pas les missiles à tête chercheuse, qui iront directement se jeter sur les cibles de votre choix. Vous pourrez même déclencher un raid aérien qui balaiera "chirurgicalement" n'importe quel objectif. Charmant, n'est-ce pas ?
Mais attention, tous ces joujoux, hormis la mitrailleuse, sont limités par les munitions. D'autre part, l'autonomie de votre appareil est d'environ cinq minutes ! Heureusement, au fur et à mesure que vous détruirez les infrastructures ennemies, des bonus apparaîtront. Vous serez même occasionnellement amené à libérer des prisonniers en vous posant.

UN SCROLLING ROTATIF, ET C'EST TOUT

Comme vous l'aurez remarqué, l'originalité de Seek & Destroy ne se situe pas dans son thème, mais bien dans sa réalisation. En effet, lorsque vous voulez tourner avec le pad, ce n'est pas l'hélicoptère mais tout le décor qui pivote ! On se croirait presque sur Super Nintendo ! Un peu déroutant au début, ce principe est finalement assez intéressant, même s'il n'est, hélas, pas possible de se déplacer latéralement ou de changer d'altitude. Autre bonne idée : il est possible de jouer à deux simultanément. L'un contrôle l'hélico, alors que l'autre dirige et déclenche les tirs. A part cela, il n'y pas grand chose de particulièrement remarquable dans Seek & Destroy. Les graphismes, sans être moches, sont vraiment dépouillés (rotation oblige), même si parfois un nombre important de sprites se déplacent à l'écran. Le décor change à peine d'un niveau sur l'autre, et les ennemis et les situations ne sont vraiment pas très variés. Les missions de ce jeu, font finalement bien plus appel à votre dextérité qu'à votre intelligence, contrairement à Desert Strike, son plus proche cousin. Les bruitages, digitalisés bien sûr, sont par contre très réussis. Par contre, la musique, absente pendant les phases de combat, est pas terrib'. Même si l'idée de l'écran tournant à 360 ° est bonne et bien exploitée, Seek & Destroy n'est rien d'autre qu'un petit shoot'em up assez lassant, et bien moins subtil que son "modèle" Desert Strike. Il ne tire en plus aucun parti des capacités de la bécane, ce qui est bien dommage. Suivant ! 150

▲ L'écran tourne à toute vitesse.
▲ De l'action à gogo.
▼ Ce n'est pas très beau.
▼ Le joueur n'est pas captivé.
▼ Identique à la version Amiga

LES ARMES

FUSIL-MITRAILLEUR



MISSILE INTERCEPTEUR



MISSILE AIR SOL



NAPALM



ROQUETTE







Ah, le voilà, le misérable interlocuteur qui vous tient le crachoir tout au long de la partie.

PREY
AN ALIEN ENCOUNTER



Depuis la sortie du premier Alien de Riddley Scott, je ne sais combien de logiciels ont tenté, avec des fortunes diverses, de retranscrire sur nos moniteurs, les frissons du grand écran. Cette grande famille compte désormais, avec Prey, un membre de plus.

▼ Plus de 100Mo de données, on est loin des adaptations classiques !
▼ L'atmosphère est prenante.
▲ Le faible nombre de couleurs exploitées.
▲ Les digits vocales sont ridicules !

EDITEUR : ALMATHERA
GENRE : ALIENERIE
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTROLE : JOYPAD

GRAPHISME	15
BRUITAGE	17
MUSIQUE	-
ANIMATION	16
MANIABILITÉ	16
DURÉE DE VIE	14
ORIGINALITÉ	16

80%

VU ET DISPO CHEZ PHOENIX-DP

Si le nom d'Almathera ne vous dit pas grand chose, c'est qu'il s'agissait jusque là d'un éditeur spécialisé dans la compilation de logiciels du domaine public sur CDTV. Autrement dit, pas un seul de ces logiciels n'a franchi la manche pour venir rejoindre les étalages de notre beau pays. C'est donc avec ce soft pour le moins curieux qu'Almathera part à notre conquête.

ÇA SENT L'ALIEN !

D'étranges événements se sont produits sur l'astéroïde KG-42 ces temps-ci. Les couloirs de cette mine flottant au coeur de l'espace, ont été envahis par un gaz empoisonné, et certains mineurs ont signalé des formes de vies étrangères en activité dans le secteur. Puis, plus rien... Vous êtes donc envoyé sur KG-42, avec la double mission de sauver les rescapés et d'éclaircir cet épais mystère. Vous vous déplacez dans les couloirs de la base, représentés en 3D ray-tracing, à la manière de Journeyman Project. Si l'animation ne fait pas défaut – les couloirs défilant à grande vitesse autour de vous – les graphismes, eux, ne sont pas à la hauteur de cette dernière. En effet, c'est bien beau le ray-tracing, mais il faut disposer d'un grand nombre de couleurs pour obtenir un bon rendu. Or, là, les couloirs ne s'affichent qu'en trois (oui, trois) couleurs, et l'image s'en trouve forcément tramée de toutes parts pour afficher les effets d'ombre et de lumière. Lors de vos tribulations, vous rencontrerez de nombreuses portes dans les couloirs, dont l'ouverture peut révéler des fortunes diverses. Vous pourrez trouver des mineurs gisant sur le sol, inconscients, ou bien des armes ou réserves d'oxygène, mais aussi des Aliens tout prêts à vous hacher menu, menu, menu. Vous leur faites alors face, et devez esquiver leurs coups (vous pouvez vous déplacer sur la droite, la gauche, et vous baisser), tout en leur plaçant quelques bonnes décharges de votre pistolet. Le problème, c'est que ce dernier met un temps fou à se recharger, le bougre, tandis que les Aliens, eux, ne cessent de frapper, et vos points de vie s'amenuisent diablement vite !

"IL EST... EUH, MORT!"

Pour vous aider à mener à bien votre tâche, vous disposez à tout moment d'une carte de la base





Gare aux claustrophobes !



pour mieux vous orienter. De plus, vous êtes en liaison radio constante avec votre Q.G., qui vous contacte régulièrement pour vous donner de précieuses indications. Là aussi, cela partait d'un bon sentiment, puisque votre correspondant s'exprime par la voix avec des échantillons d'une grande clarté, et, qui plus est, en huit langues (anglais, français, espagnol, allemand, italien, suédois, norvégien, et danois) ! Le problème, c'est que la personne (je n'ose prononcer le qualificatif de "comédien") qui a enregistré toutes ces digits, a une diction complètement catastrophique. Tantôt il bafouille, tantôt il bute sur ses phrases et ânonne d'un ton monocorde (on l'imagine très bien en train de déchiffrer péniblement son texte) d'une manière qui n'a d'ailleurs rien à voir avec la situation. Ecoutez-le vous raconter, pas stressé pour un sou, que votre collègue vient de décéder, et je vous garantis que vous en tomberez à la renverse en vous tenant les côtes de rire. Assurément le soft le plus drôle du mois, bien que je doute que ce soit là l'effet recherché.

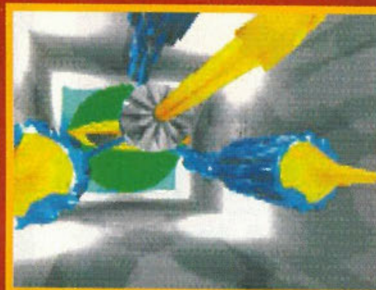
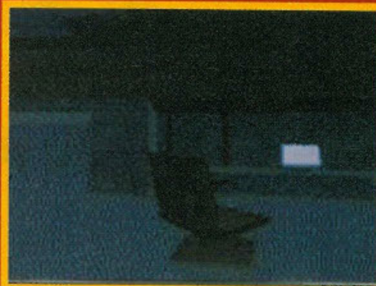
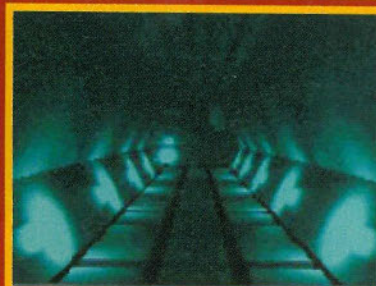
ENFIN, UN "VRAI" SOFT CD

Trêve de vacheries, en dépit des inconvénients que je viens de vous exposer, il faut tout de même reconnaître que Prey n'est pas sans atouts. D'abord, et surtout, il ne s'agit en aucun cas de l'une de ces adaptations disquettes-CD faites à la va-vite, auxquelles nous sommes accoutumés sur CD32. Les dialogues sont très nombreux et fréquents, et vu la qualité de l'échantillonnage, cela doit prendre une sacrée place sur le disque. D'autre part, malgré le faible nombre de couleurs exploitées, la base dégage une atmosphère prenante essentielle pour ce type de jeu. Les bruitages qui vous accompagnent tout au long de la partie sont parmi les meilleurs que j'ai entendus sur CD32 : guère loin de la perfection. Vos pas résonnent sur le sol dans un silence sépulcral, et les ouvertures et fermetures des portes et SAS qui parsèment la mine sont plus vraies que nature ! Si l'on ajoute une animation rapide, il faut convenir qu'en l'état actuel de la ludothèque de la CD32, Prey fait bonne figure.

PINKY

"Les premières minutes d'un thriller haletant"

Arrivé sur l'astéroïde, vous vous connectez à un terminal qui vous apprend qu'il ne vous reste que 60 secondes d'autonomie en oxygène ! Vous vous précipitez dans les couloirs pour arriver à l'infirmerie ou vous attends une recharge, sauvé !



LANDS OF LORE

cd rom PC

- ▲ L'ambiance et le scénario à rebondissement rendent la partie haletante.
- ▲ Les dessins de Westwood sont superbes.
- ▲ La musique, les bruitages et les voix sont d'excellente qualité.
- ▲ L'interface est agréable à utiliser.
- ▼ Cette adaptation CD n'apporte pas grand chose de plus à la version disquette.



Le principe est simple, le scénario de départ sans grande invention, mais pourtant Lands of Lore est l'un de ces jeux dont on a du mal à se séparer, dès lors qu'on a commencé une partie. La chose tient à la magie des graphismes de Westwood (Kyrandia, Dune 2) et aussi à l'ambiance générale de l'histoire. Présenté comme un jeu de rôles, Lands permet de se déplacer à l'extérieur, dans des bâtisses et dans des souterrains, un peu comme dans Dungeon Master et autre Might and Magic. Le personnage principal — que vous incarnez — se voit adjoindre, en cours de partie et au fil des rencontres, un ou deux autres héros. Pendant le jeu, de nombreuses scènes cinématiques permettent de suivre le déroulement de l'histoire. Naturellement, les combats sont au rendez-vous, à l'arme blanche ou à grands coups de sorts. Ces derniers sont visibles à l'écran. Si vous ne connaissez pas Lands of Lore, cette version CD est tout à fait indiquée. En revanche, si vous avez déjà joué à la version disquette, passez votre chemin : exceptées les voix digitalisée en anglais (texte français à l'écran), le jeu reste similaire à l'original. Certes, les voix sont d'excellente qualité et enregistrées par des acteurs, mais la différence est minime. Il est vrai que si les versions CD étaient différentes, les éditeurs préféreraient les vendre sous un autre nom, genre Lands of Lore 2...

MOULINEX

EDITEUR : VIRGIN
GENRE : JEU DE RÔLES
NOTICE VF : 14
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTROLE : SOURIS CLAVIER

GRAPHISME	18
BRUITAGE	17
MUSIQUE	17
ANIMATION	16
DURÉE DE VIE	16
ORIGINALITÉ	08
ADAPTATION	05

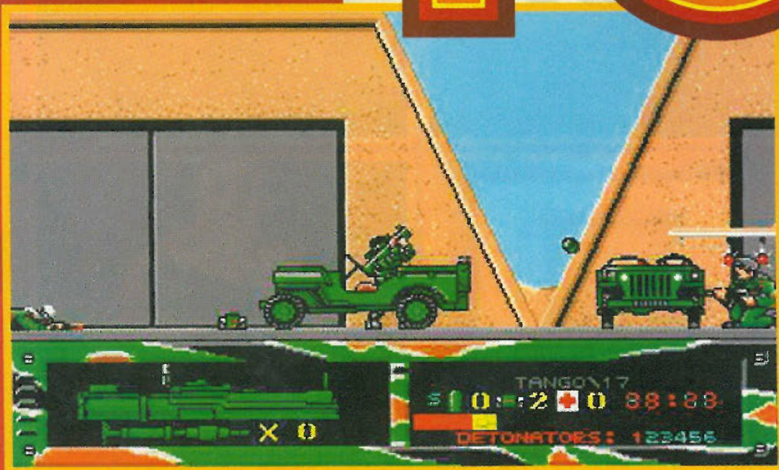
91%



FIRE FORCE

Une action limitée, des ennemis débiles et pas la moindre améliora-tion par rapport à la version A500.

Les décors changent tout le temps en fonction de la mission (il ne manquerait plus que ça)



▲ Les décors bien que grossiers sont variés et les bruitages rigolos
▼ Les ennemies sont aussi stupi-de que lent. Ils ne font preuve d'aucune intelligence, même artificielle, quel bande d'abrutis !
▼ La difficulté n'est pas assez progressive
▼ Pas la moindre exploitation des capacités du CD, y com-pris au niveau du son.

EDITEUR : ICE
GENRE : ACTION
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTROLE : JOYPAD

GRAPHISME	13
BRUITAGE	13
MUSIQUE	10
ANIMATION	13
MANIABILITÉ	10
DURÉE DE VIE	15
ORIGINALITÉ	14

59%

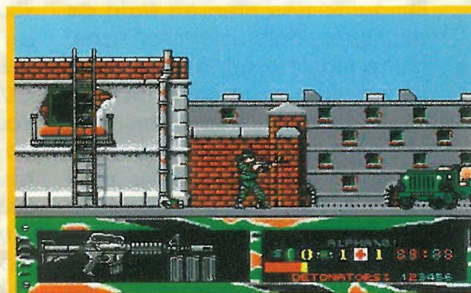
Alors bande de petits salopards ! C'est que ça fous plus grand chose depuis pas mal de temps bordel. Allez hop, à la guerre et que ça saute ! ". Fire Force est de retour. Ce jeu déjà testé sur Amiga 500 est en tout point identique à ... à lui-même tiens ! Cette version n'apporte strictement rien de nou-veau par rapport à celle que l'on connait déjà. Même graphs, même son, même animation. Je serait presque tenté de dire même mer.. maaaiiiis enfin, nous n'en sommes pas là (et c'est pas aussi pourri que ça).

" LA MADELON VIENT NOUS SERVIR À BOIRE.... "

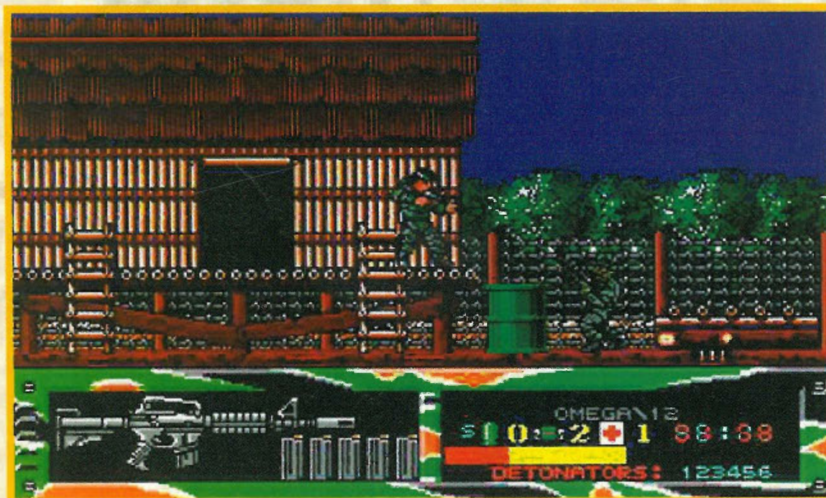
C'est en sifflotant ce chant de lé-gionnaire que vous partez prendre les armes. Vos missions si toutefois vous les accepter, vont consister à tout péter. C'est en fait légèrement plus subtil que ça puisque vous devrez, entre autre, délivrez un Schtroumph, buter un escargot, étrangler un aspirateur et planter une aiguille dans les fesses de la voisine. Bref, vous l'aurez compris, vous allez revivre la vie d'un com-mando des forces spéciales. Vous pourrez même égorger des gens (eheh, ça m'fait rigoler c'truc là). Mais l'intervention est minutieuse-ment minuté et vous ne disposez que de très peu de temps pour parcourir l'ensemble du niveau. Vous vous déplacez dans un dé-cors à scrolling horizontale sur un seul plan. Votre personnage peut courir, ramper, sauter (très mal) et changer d'armes. Elles sont au nombre de six, du simple couteau jusqu'au bazzoka (il n'y a malheu-reusement pas de lance flamme, même pas un briquet, c'est pour dire) et ne peuvent " fonctionner " que si vous disposez des munitions adéquates. Vous pourrez fouiller chaque ennemi tué et récolter ainsi la précieuse denrée. Les complexes manipulations du joys-tick vous permettent également de consommer vos trousses de se-cours, de modifier l'angle de tir, de ramasser de nouvelles pétodières ou encore de vous fouler un pous-se. L'accès à l'ensemble des fonc-tions nécessite en effet de sacrés manipulation du joypad qui frise l'impossible. Non, je déconne mais c'est pas simple au départ.

Mis à part ça, c'est du vue et du revue avec des bruitages stan-dards, une musique très moyenne, voire agaçante, des couleurs clas-siques (genre vert kaki)... Bref, Fire Force ne casse pas des briques et la sous exploitation du CD 32 me fout de plus en plus les boules. Ah la vache, y foutent quoi les édi-teurs ? Ils roupillent ou quoi !

LORD CASQUE NOIR



Votre personnage est hyper mal animé. On dirait un Rambo rouillé.



Ahahah. Ca me fait rire ce jeu. On peut égorger les adversaires... Ahahah, ça m'éclate !

VU ET DISPO CHEZ VIRTUAL DREAM

DANGEROUS STREETS



Dangerous Streets est déjà connu par les nouveaux possesseurs de CD 32 grâce à l'offre promotionnelle de Commodore débutée il y a un mois environ (un CD 32 avec 4 jeux dont Dangerous streets). L'éditeur a eu la bonne idée (enfin bonne, c'est vite dit) de vendre son jeu seul, afin que les personnes qui n'ont pas bénéficié de l'offre puissent quand même se procurer le jeu. Voilà, vous savez tout ! Dangerous streets est donc un jeu de baston en mode "versus" (deux joueurs s'affrontent en face-à-face), dans la plus pure lignée des Street Fighter et consorts. Ce style n'ayant pas encore de représentant sur la machine, les fans accueilleront Dangerous Streets à bras ouverts. Reprenant tous les éléments de son modèle, le soft fait s'affronter dix combattants différents, chacun possédant ses propres coups et bottes secrètes, dans des décors divers et variés. Les matchs se déroulent suivant le principe du "deux manches et la belle". Les graphismes sont plutôt réussis, en tout cas très colorés et détaillés. L'animation est très (trop ?) rapide, malgré la taille imposante des persos et les décors fouillés. Diversité et originalité des coups caractérisent également ce jeu. Hélas il pèche vraiment au niveau de la maniabilité ! Votre personnage semble ne vous obéir que partiellement, les détections de collisions sont approximatives, la défense est quasi inexistante, bref, c'est le bordel ! On est loin de la nervosité et de la précision de Street Fighter. En fait, sur les photos, Dangerous Streets paraît béton, mais à l'usage, il se révèle aussi maniable qu'une bagnole dont on aurait préalablement crevé les pneus. Dommage, d'autant que la réalisation est sympa et les coups variés. Seuls les gros fanas de baston y trouveront de intérêt.

150



SUR CD 32
EDITEUR FLAIR

65%

CYBERRACE



Dans un futur lointain, c'est la guerre galactique. Au cours d'une bataille, un vaisseau rate sa cible et dégomme un petit soleil qui se trouvait là. L'explosion le transforme en trou noir, qui avale des planètes entières et tue des milliards de créatures ! Devant l'ampleur du désastre, les autorités décident de remplacer la guerre par des courses de vaisseaux. Quelle bonne idée. Vous êtes l'un des pilotes de CyberRace ! Entre les courses, CyberRace ressemble plus à un jeu d'aventure qu'à une simulation de pilotage. En effet, de très (trop !) nombreux écrans non-interactifs vous racontent l'histoire, dont le scénario dépend de vos résultats. Juste avant la course, vous pourrez obtenir des renseignements, parier sur les résultats, acheter des armes, et même commanditer des sabotages ! Ensuite vient la phase d'équipement, où vous installez toutes sortes d'armes et d'appareils bien utiles. Les courses ont lieu sur des planètes étranges, au paysage tout sauf terrien. Vous devez boucler le plus rapidement possible un nombre variable de tours. La piste est marquée par des balises holographiques, mais rien ne vous empêche de couper le fromage. Les adversaires tenteront tout pour vous empêcher de gagner en vous balançant des missiles et en vous rentrant dedans. CyberRace utilise le procédé dit "de Voxel", comme Comanche, pour représenter le paysage. C'est le principal intérêt du jeu, puisque le relief est bien rendu, et l'impression de vitesse réussie. L'animation, si vous disposez d'un ordinateur puissant, est assez impressionnante, surtout que vous évoluez au ras du sol. Hélas, l'intérêt n'est pas à la hauteur de la qualité technique. La course est assez bordélique, le pilotage sommaire et les scènes intermédiaires plutôt chiantes. Pire encore, les versions CD et disquettes sont quasiment identiques, mise à part la musique. Plus grave encore, on peut constater la disparition des voix digitalisées en VF de l'intro présente sur la version disquette pour des voix en VO (incroyable, non ?). Dommage !

150

SUR PC CD-ROM
EDITEUR CYBERDREAMS

69%

LASER SQUAD



Cette version CD-ROM d'un hit de Krysalis n'apporte pas grand chose à la version disquette. Cependant, la collection Buzz dont elle fait partie, a l'immense avantage d'être très bon marché (moins de 200 francs). Bon plan, le texte est en français (ou allemand, ou espagnol, ou italien, ou anglais) et le logiciel ne s'installe pas sur disque dur. Dans Laser Squad, vous allez devoir nettoyer de grandes portions de terrain, au moyen d'armes diverses et variées. En début de partie, on peut choisir le type de personnage que l'on intégrera dans l'équipe (quatre combattants), ainsi que le type d'armes. Ensuite, on se retrouve sur un terrain vu de haut. On peut alors séparer les membres de l'équipe et les diriger vers différents points stratégiques, ou bien au contraire déplacer les hommes d'un seul coup. A chaque niveau, un objectif doit être atteint afin de passer au suivant. C'est pas très original, plutôt bô et agréable..

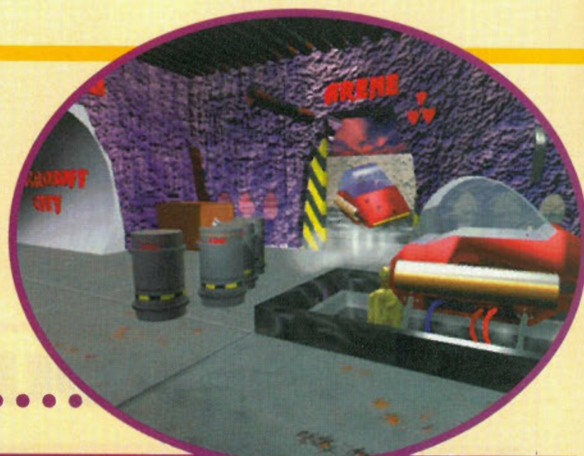
150



SUR PC CD-ROM
EDITEUR KRISALIS

72%

LES VISITORS DÉBARQUENT SUR PC



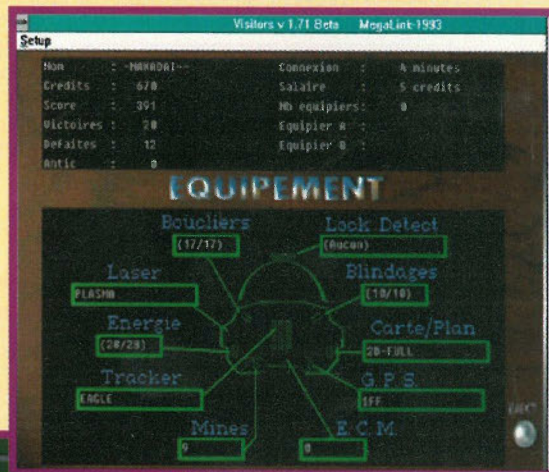


LE PREMIER JEU RÉSEAU À L'ÉCHELLE NATIONALE



Bon, on ne va pas y aller par quatre chemins : Visitors est avant tout un jeu de combat à vue subjective (une espèce de Spectre, les déplacements fluides en moins) sous Windows. Vous "pilotez" un vaisseau dont le principal objectif est de vider ses chargeurs sur le voisin. Néanmoins, beaucoup d'éléments de diplomatie, voire de rôles ont été ajoutés pour renforcer l'implication. On peut ainsi s'affilier à l'une des quatre Guildes qui se disputent l'influence du territoire, on y progresse hiérarchiquement selon son niveau, on exécute des missions qui lui permettront de détenir la suprématie, etc. Les alliances entre joueurs sont évidemment possibles, au moyen d'un système de communication très au point, grâce notamment à l'utilisation de voix digits (pour Sound Blaster). Le système de dialogue est d'ailleurs très bien étudié, soit par clavier (pour un joueur lointain) ou par icônes (pour un joueur qu'on a en visu). Plus on bute d'ennemis puissants et plus on gagne de points et d'argent qui permettent d'améliorer son vaisseau en équipements divers et variés. Mais si Visitors avait été un jeu "normal", on ne lui trouverait rien de vraiment extraordinaire. Mais voilà, c'est un jeu qui se joue en réseau et qui plus est, à l'échelle nationale : pas besoin de modem, il suffit de brancher son PC à son minitel avec un câble approprié, et on rencontre/affronte ainsi des dizaines de joueurs des six coins de la France. Jusqu'à 32 joueurs peuvent ainsi se mesurer simultanément sur l'un des quatre niveaux du jeu (ce qui fait 128 joueurs au total). Le système de points attribués selon le niveau des joueurs permet aux "faibles" de ne pas trop craindre les grosbills : un joueur puissant n'aura aucun intérêt à buter des joueurs faibles. Mais les ennemis ne se limitent pas aux joueurs-humains, et on rencontre parfois un Nettoyeur généré par le soft (si vous croyez qu'une connexion à 4h du mat' vous mettra à l'abri...). Du point de vue de la réalisation, on pouvait craindre le pire, mais Visitors tient tout à fait la route (constatez par vous-même) : les graphismes ont été réalisés par Stéphane Faudemar, sous 3D Studio avec des textures de la mort (certains écrans rappellent étrangement Privateer), l'animation se fait à trois images par seconde (ce qui est fort raisonnable), et l'ambiance sonore est "du tonnerre de Nantes" grâce à de somptueuses voix digits pendant les dialogues ("Salut !", "J'vais te buter, connard !"), etc. Vraiment impressionnant. Si vous voulez goûter à Visitors, une version limitée est disponible en shareware (vous ne pouvez pas interagir avec ceux qui ont payé l'abonnement, somme toute, modique). Le jeu lui-même "fonctionne" par 3614, ce qui révèle la volonté de MegaLink de populariser, en France, un principe qui fait un malheur aux States depuis belle lurette. Quand on sait l'éclate sur des jeux en "link", on ne peut que vous conseiller de foncer dans le tas. Notons que MegaLink déborde d'idées pour l'exploitation de l'O.S. créé par Alain Tristan pour Visitors. Une version du jeu en déplacements fluides à 360° (comme Wolfenstein) est prévue sous MsDOS. On parle même d'une course F1 (non, non, vous ne rêvez pas). Bon, croisons les doigts pour que ça marche. Yaaahhhhh !

Calor





Contacter :
MegaLink/NeuroMedia, B.P. 407, 44819 Saint-Herblain cedex.
Tél. : (1) 40 16 92 22.

TABLEAU RECAPITULATIF

NOM	STANDARD	GENRE	NOTICE	NBRE DE JOUEUR	TAILLE DISQUE DUR	NBRE DE DISC	EXTENSION MEMOIRE	CONTROLE	VIDÉO	CARTE SON S.B = SOUNDBLASTER	CONFIGURATION MINIMUM	CONFIGURATION CONSEILLE	NOTE	PRÉVU ET DISPO SUR
ARCHON ULTRA	PC	STRATÉGIE	VO : 14	2	8 MO	4	1 MO	CLAVIER JOYSTICK	VGA	ROLAND, ADLIB, SBLASTER	386 DX 16	386 DX 33	65%	
BENEATH A STEEL SKY	PC	AVENTURE	VF 13	1		6 DK		CLAVIER SOURIS	VGA	ROLAND, ADLIB, SBLASTR	386 SX 25	486 DX33	92%	
BREAKLINE	PC	CASSE-BRIQUE	VF:14	1	1.5 MO		2 MO	SOURIS CLAVIER	SVGA	ADLIB SBLASTER	386 SX 25	386 DX 33	91%	
BRIAN THE LION	AMIGA	ACTION	BETA	1		3 DK	1 MO	JOYSTICK					84%	
CARLOS	AMIGA	PLATES FORMES	VF 14	1		1 DK	1MO	JOYSTICK					65%	
CIVILIZATION	AMIGA 1200	STRATEGIE	VF 18	1	4MO	5 DK	2MO	SOURIS/CLAV					95%	
CYBER RACE	PC CD ROM	ACTION	VO					JOYSTICK SOURIS CLAVIER					69%	
DANGEROUS STREET	CD 32	BEAT 'EM UP	VO 5	1		1 CD		JOYPAD					65%	
DENNIS LA MALICE	CD 32	PLATES FORMES	VF 14	1		1CD	2MO	JOYPAD					76%	
FIRE FORCE	CD 32	ACTION	VO 12	1		1 CD		JOYPAD					59%	
FLY ARDER	CD 32	ACTION	VF 10	1		1 CD		JOYPAD					79%	
LAMBORGHINI														
AMERICAN CHALLENGE	AMIGA	ARCADE	NON	2		2 DK	1 MO	JOYSTICK					85% 78%	SUR 1200 SUR 500
LANDS OF LORE	PC	JDR	VF:15	1		1 CD	4 MO	SOURIS CLAVIER	VGA	ROLAND, ADLIB, SBLASTER	386 DX 33 LECTEUR SIMPLE VITESSE	386 DX 33 LECTEUR SIMPLE VITESSE	91%	
LASER SQUAD	PC	SHOOT'EM UP	VO:12	2		1 CD	2 MO	SOURIS CLAVIER JOYSTICK	VGA	ADLIB SBLASTER	386 DX 33	386 DX 33	72%	
MEAN ARENAS	CD 32	REFLEXION	VF 10	1		1 CD		JOYPAD					85%	
MORPHMAN	PC CD-ROM	AVENTURE	VO : 18	1		1 CD		SOURIS CLAVIER	VGA	ADLIB, SBLASTER	386 SX 16, WINDOWS	386 DX 33, WINDOWS	79%	
MR NUTZ	AMIGA	PLATES FORMES	-	1		3 DK	1MO	JOYSTICK					92%	
NORD ET SUD	AMIGA	WARGAME	VF 16	2	1,5 MO	2 DK	1MO	SOURIS/ CLA					82%	
PERIHELION	AMIGA	JDR	NON	1		4	1 MO	SOURIS CLAVIER					80%	
PREY	CD 32	AVENTURES	VF 15	1		1CD	2MO	JOYPAD					80%	
PROJECT NOMAD	PC	SIMULATION ECO.	NON	1	8 MO		640	SOURIS JOYSTICK CLAVIER	VGA	ADLIB SBLASTER	386 SX 25	386 DX 33	89%	
PUGGSY	AMIGA	PLATES FORMES	-	1		4 DK	1MO	JOYPAD					80%	
SECOND SAMOURAI	AMIGA	ACTIONS	-	2		3 DK	1MO	JOYSTICK					88%	
SEEK AND DESTROY	CD 32	ACTION	VF 12	1/2		1 CD	JOYPAD						69%	
SHERLOCK HOLMES	PC	ENQUETE POLICIERE	VO:14	1		1 CD	4 MO	SOURIS CLAVIER	VGA	ROLAND, ADLIB, SBLASTER	386 DX 33 LECTEUR SIMPLE VITESSE	486 DX 33 LECTEUR SIMPLE VITESSE	80%	
SKIDMARKS	AM 500/1200	COURSE AUTOS	VF : 12	4	1MO	4DK	1MO	JOYSTICK					89%	
SPACE ACE	CDI	ARCADE	VF : 14	1		1 CD		JOYSTICK SOURIS TELECOM.		CARTOUCHE FMV			82%	
THE ELDER SCROLLS ARENA	PC	JDR	VF:15	1	25 MO	8	4 MO	SOURIS	VGA	ROLAND, SBLASTER, ULTRASOUND, ARIA	386 SX 25	486 DX 33	91%	
WHALE'S VOYAGE	AMIGA 1200	JDROLES	VO : 13	1	5MO	6DK	2MO	JOYSTICK/CLAVIER					85%	

Notation des tests : 90%-Exceptionnel• 80%-Trés bien• 70%-Bien• 60%-Pas mal• 50%-Moyen• 40%-Bof• 30%-Mauvais• Moins de 20%-Totalement nul.

PETITES ANNONCES
103, boulevard Mac-Donald 75019 PARIS

Amiga

Achat

Département 50
Achète Amos Pro : 350 Frs, cherche des contacts codes sur A1200. Ecrire à Larose Vivien 50200 Heugueville. Tel au 33 46 72 54.

Département 59
Achète Deluxe Paint compatible A1200. Tel au 27 37 61 93.

Département 59
Achète jeux de gestion et de manager de foot sur Amiga 600, envoyer liste à Ciemniewski Fabrice 98 Bis Rue de Famars 59300 Valenciennes.

Contact

Département 6
Cherche contact sérieux sur A500 pour échange de news et oldies. Envoyer liste à Pascal Romero 27 Rue Amédée 7 "Les Vallées" 06300 Nice tel au 93 54 56 86.

Département 6
Vends ou échange jeux sur Amiga 500/1200. Contacter Alexandre sur Grasse au 93 40 03 04.

Département 6
Cherche contacts sérieux et durables sur A500 pour échanges jeux, envoyer liste vendeurs s'abstenir. Eric Kazarian 11 Rue André Guinard 06300 Nice.

Département 17
Cherche programmeur tout niveau en vue d'une éventuelle société, cherche aussi contacts jeux sur Amiga, Nicolas Delsol 5 Ter Rue Porte Joie 17138 Puilboreau.

Département 30
Cherche contacts sérieux sur A500/1200 pour échange de news et démos. Mr Crespo Cédric Chemin du Viget La Colline 4 30340 ST Privat des Vieux.

Département 31
Cherche contacts sérieux pour échange jeux jeux et docs, cherche bons jeux de rôles. Contacter Mr Maume Christophe 28 Rue J. Chaptal 31000 Toulouse ou tel au 61 20 73 10 après 19 h.

Département 33
Cherche contacts sur Amiga sur Région Bordelaise. Aniotsbehere Sylvain 15 Rue des Campanules 33170 Gradignan.

Département 33
A500/1200 échange news et oldies, débutants acceptés. Envoyer disquette pour liste à Mounissens 319 Chemin de Pavin 33140 Cadaujac.

Département 33
Cherche contacts sérieux sur A500. Contacter Yann Boudon 9 Rue des Douves 33000 Bordeaux ou tel au 56 91 21 44 le soir, réponse assurée.

Département 35
Echange, vends jeux sur Amiga 500 et 1200. Contacter le 99 82 17 63 à ST Malo département 35.

Département 40
Exit le Fanz AGA est en vente à 15 Frs.

Département 50
Cherche contacts sur Amiga pour échange et vente de démos, jeux. Contacter Marc Bodin Les Forges 50500 Sainteny ou tel au 33 42 20 18.

Département 51
Cherche tout jeu sur A1200, surtout aventure. Tel au 26 57 54 50.

Département 52
A1200 cherche contacts pour échange ou vente à très bas prix. Contacter Olivier Rundstadler 23 Rue Saint Vallier 52000 Chamarandes ou au 25 03 74 61.

Département 57
Cherche contacts sur Amiga, achats et ventes possibles. Contacter Schmidt Pascal 45 Avenue Lorraine 57800 Merlebach.

Département 57
Echange et vends jeux et utilitaires sur A500/1200. Melis Renato 33 Rue du Puits Simon 57350 Stiring.

Département 57
Vends news sur A500/1200 à bas prix. Contacter Marc Vappiani 25 Boucle du Breuil 57100 Thionville ou le week-end au 82 34 59 67.

Département 57
Vends jeux sur Amiga à bas petits prix, possède nbx news et oldies. Contacter Saczuk Thierry au 87 51 69 81 ou au 42 Rue Emile Zola 57159 Marange Silvange.

Département 59
Echange, vends jeux sur A500/600/1200. Christian Fournier 28D17 Rue Dolet 59260 Hellemmes Lille tel au 20 33 45 60.

Département 60
Cherche contacts sur Amiga, envoyer liste. Vends Mega CD : 1500 Frs. Contacter Eddy Schiffrin 24 Allée des Noisetiers 60000 Beauvais.

Département 62
Cherche contacts sur A500. Delhomel Anthony 10 Rue de Douai 62300 Lens.

Département 64
Recherche contacts Amiga 600/1200 pour échanges ou ventes à bas prix, tel au 59 54 75 74 en soirée, débutants bienvenus.

Département 67
Echange, achète jeux sur Amiga et news. Demander Benoît 14 Rue Welsch 67100 Strasbourg.

Département 68
Clic fanzine et club dédiés aux jeux vidéo micros (n°2) et consoles. Créé en toute légalité et sans but lucratif. Clic 16 Rue Textile 68120 Pfastatt.

Département 69
Echange softs sur A500/1200 possède news. Mlle Lydie Lagrange 3 Rue A. Ferraud 69220 Belleville.

Département 74
A500/1200 échange ou vends news, oldies, débutants acceptés. Envoyez liste à Millon David 75 Allée Rabelais 74190 Passy ou tel au 50 78 11 87.

Département 75
Vends, échange news et oldies sur A500 et A1200 ainsi que sur PC. Le Coent Eric 7 Rue de la MAre 75020 Paris.

Département 77
A1200/500 cherche contacts sympas, rapides pour échange news, oldies, DP (Clip...). Envoyer liste pour réponse : Eluere Eddy 11 Place Louis Jouvet Appt 19 77124 Cregy Meaux.

Département 77
A500 échange, vends news et modules sur région parisienne. Contacts rapides et sympa. Jean-Marc Gottar 11 Avenue de la Zibeline 77240 Cesson la Forêt. Tel au 64 41 67 34.

Département 77
Cherche contacts sur A1200 uniquement 77. Eline Christian 8 Rue des Robiniers 77176 Savigny le Temple. Tel au 60 63 58 44.

Département 82
Cherche contacts sur A500/2000 pour échange jeux originaux. Contacter Bissay Daniel Avenue du Père Evariste Huc 89160 Caylus tel au 63 24 00 04.

Vente

Département 10
Vends A500, extension mémoire, lecteur externe, moniteur 1084S, souris, 2 joys, 50 jeux, 4 démos jouables, boites de rangement pour seulement 5000 Frs. Tel au 25 27 08 95.

Département 12
Vends news A1200/500 à bas prix. Contacter Vidal David 404 Chemin du Coteau des Cazes 12400 ST Affrique.

Département 14
Vends Amiga 500 (1 Mo), moniteur, cable modem, joys, nbx jeux et utils, docs et livres, le tout à prix sacrifié : 1800 Frs. tel au 31 80 79 63 le soir, demander Jean.

Département 21
Vends A500 1 Mo, 2 joystick, souris, boite de rangement, tapis, nbx disks et jeux : 1800 Frs. Tel : 80 36 40 02.

Département 25
Vends 8 jeux originaux lot de 270 disks 3"1/2 (avec démos, DP...), 300 revues micro. Prix à débattre. Le tout sur Amiga. Tel (du dimanche au jeudi après 20 h) : 81 80 91 97.

Département 31
Vends jeux sur Amiga à tout petit prix. Tel au 61 07 15 34 ou écrire à Heritier Eric 5 Rue d'Alsace 31170 Tournefeuille.

Département 33
Vends A600, moniteur couleur, lecteur externe, souris, joys, utils, jeux : 2600 Frs et vends jeux originaux à moitié prix (Dune 1 et 2, Syndicate, Hiredgun, Flashback...). Contacter Sebastien au 56 99 05 09.

Département 34
Vends Amiga 2000, moniteur 1083S, 2ème lecteur, 3 joysticks, 2 souris, nbx jeux. Contacter Jérôme après 18 h au 67 83 16 10.

Département 34
Vends A500 1 Mo, lecteur externe, 1083S, 2 joys, 130 disks, boite de rangement : 3500 Frs à débattre. Tel au 67 71 84 54 ou au 67 64 63 00 Yann.

Département 34
Vends A500 1 Mo, péritel, 350 jeux, démos, utils, souris : 2000 Frs. Contacter Adrien au 67 85 33 45 après 18 h.

Département 35
Vends A500, multistart, souris, tapis, doc, jeux (Dune 2, Superfrog, flashback, Syndicate, Goal...), disks, utils : 2000 Frs. Tel à Cyril au 81 34 44 71 après 18 h 30.

Département 44
Vends jeux à prix sacrifiés pour Amiga 500/600/1200. Contacter Didier le soir au 40 76 32 61 . Didier Fretel 8 Rue Samuel de Champlain 44300 Nantes.

Département 44
Vends originaux Amiga : Heimdall, Railroad, Tycoon, Microprose F1 GP (100 Frs pièce), Elite 2 (150 Frs), Amos (200 Frs). Contacter Jérôme Corbe au 40 88 18 03 le week-end.

Département 47
Vends Legend of Kyrandia : 150 Frs à débattre. Dusseaux David 24 Lot Grand Village 47800 ST Pardoux Isaac. Tel au 53 93 88 13.

Département 50
Vends jeux : Zool AGA, Oscar AGA et Flashback tel au 33 56 07 02 après 19 h.

Département 51
Vends news et oldies sur Amiga (500, 500+, 600, 1200). Contacter Patrick Perdere au 12 Rue Jean Mermoz 51100 Reims ou par tel au 26 02 10 52.

Département 51
Vends Amiga 500 + 1 Mo + nbx jeux, prix à débattre. Vends news et oldies sur A1200 à très bas prix. Contacter Philippe au 26 04 41 25, échanges possibles. Mr Philippe Lerouge 11 Rue de Courlancy 51100 Reims.

Département 55
Vends jeux sur Amiga 500/1200, réponse assurée à 100 %. Contacter Martinage Ludovic 11 Rue Victor Derode 59800 Lille.

Département 57
Vends news sur A500/1200 à bas prix. Contacter Vappiani Marc 25 Boucle du Breuil 57100 Thionville ou tel au 82 34 59 67 le week-end.

Département 57
Vends Amiga 500+, commutateur pour jeux Amiga 500 (2 ans) en très bon état, nbx jeux, souris, joys, écran 1083S couleur : 2800 Frs. Tel au 87 61 89 83 après 15 h

Département 59
Vends A500, très nbx jeux et utils, joysticks, extension 1 Mo, nbx disks : 1500 Frs. Tel au 20 59 83 50 répondeur.

Département 59
Vends jeux sur A500/600/1200. Karine Fournier 28D17 Rue E. Dolet 59260 Hellemmes-Lille ou tel au 20 33 45 60.

Département 59
Vends Project X, No 2nd Prize, 3D Kit, Dune : 100 Frs, DPaint 4 : 300 Frs. Tel à Martial au 27 74 00 37 de 19-21 h.

Département 59
Vends A500/1200 à très bas prix (Jurassic Park, Dune 2, Genesia, Elite 2, Goal, Goblins 3, Space Hulk...), demander Benoit au 20 90 10 30 après 18 h.

Département 60
Vends A500 1 Mo, souris 2 joys et 300 disks, jeux, utils, démos, tapis, boites rangement : 2300 Frs. Tel au (16) 44 57 92 09 de 17 à 19 h.

Département 60
Vends, échange, achète sur Amiga 1200/500. Demander Nicolas au (16) 44 69 01 46. Cherche modules et images.

Département 62
Vends Amiga 500, extension 512 Ko avec horloge, souris, cable péritel, action replay MK3 : 1500 Frs. Demander Bonnel Arnaud au 21 44 54 24 ou au Lycée Henri Darras 62800 Lieven.

Département 62
Vends jeux Amiga 500 (Ishar, Croisière pour un cadavre, 1er Samouraï, Celtic Legend, St Dragon et d'autres gratuits), cherche Sound Blaster. Tel au 21 44 54 24 après 18 h et demander Bonnel Arnaud.

Département 62
Pour A500, A500+, A2000, il me reste 3 jeux originaux TB et AT : Robocop 3, Epic, Adicm1 : 45 Frs le jeu. Tel au 21 04 53 82 et demander Albert. Cherche aussi contacts pour CD32 pour échange CD.

Département 62
Vends A500 1.3, 2.0, ext, horloge, nbx jeux et utils, joys, souris, alimentation, péritel, lecteur externe, docs, démos, garantie : 2000 Frs. Contacter William au 21 65 80 73 après 18 h.

Département 63
Vends jeux originaux : Dune 2, Spacehulk, Alien B2 (1200), Civilization, KGB, Wing Commander, Transartica, History Line, Body Blow, autres : entre 100 et 170 Frs (du lundi au jeudi) tel au 73 91 34 76.

Département 66
Vends A500 1 Mo, lecteur externe, imprimante, 2 joysticks, nbx jeux récents : 2000 Frs + grand écran Matchline : 1000 Frs. Tel au 68 92 61 38 demander Jean-Michel.

Département 73
Vends sur Amiga news et oldies à bas prix. Contacter Delliaux Dominique Bat Le Mont Fauge n°11 73390 Chamoux sur Gelon tel au 79 36 44 85.

Département 73
Vends A500/1200, Moerenhout Laurent 124 Place St Léger 73000 Chambéry ou tel au 79 85 61 32.

Département 75
Vends A500 TBE, moniteur Philips, 2 joys, docs, ext 512 Ko, horloge, lecteur ext, 3 boites de jeux, nbx jeux, péritel, prix : 2000 Frs. Tel au 40 60 05 61 à partir de 19 h.

Département 77
Vends Amiga 2000, écran couleur 1084, + de 300 disks, 2 joys, souris, utilitaires : 3000 Frs à débattre. Contacter Laurent au 64 08 25 65.

Département 78
Vends jeux originaux 3D construction, Populous, Powermonger, Battle Isle, Data Epic Etc... Recherche ensemble Midi cable Modem, Péritel. Laurent au 39 50 96 44.

Département 78
Vends A500 1 Mo, écran 1084, lecteur ext, 2 joys, 120 disks, souris : 2800 Frs. Contacter Jean-Pierre au 30 58 20 00 après 18 h (78390 Bois d'Arcy).

Département 82
Vends news et oldies à bas prix sur A500 et A1200. Ecrire à Barthère Pascal 110 Boulevard B. Doumerc 82000 Montauban tel au 63 66 63 20, cherche aussi contacts sérieux sur A1200.

Département 83
Vends A500, ext, cable péritel, 200 disks, 8 originaux, 2 joys, 1 joy infra-rouge, imprimante Epson LQ100, docs : 3500 FRs à débattre. Tel au 94 95 47 73 sur départements 83 ou 06.

Département 85
Vends sur Amiga jeux et utils à bas prix, liste sur demande. Contacter Grendi Salim 26 Rue Jacques Cartier 85000 La Roche sur Yon. Tel au 51 62 32 66.

Département 88
Vends Amiga 500 ext 512 Ko, 300 disks de jeux, 2 Arcade Power Stick, boites de rangement : 2090 Frs à débattre. Cédric au 29 65 09 40 après 19 h.

Département 91
Vends A1200 HD 60 Mo, 1 joy, 150 disks : 31000 Frs, Scanner à main : 700 Frs, Digitaliseur vidi 12 : 700 Frs. Tel au 60 46 28 06 et demander Regis.

Département 91
Vends A500 1 Mo (horloge), Epic et Space Quest 4 (originaux) : 1600 Frs à débattre. Contacter Stéphane au 60 82 73 72.

Département 91
Vends A500, ext 1 Mo, lecteur externe, 3 joys, 2 souris, boites de rangement, nbx disks, docs, péritel : 1800 Frs à débattre. Contacter Laurent au 69 01 07 66.

Département 91
Vends Amiga 500 1 Mo, 200 jeux, souris, joysticks, écran 1084, 256 couleurs, prix : 2500 Frs. Vends CPC 6128, jeux, écran couleur : 1000 Frs. Tel au 69 30 27 96 et demandez David.

Département 92
Vends, échange jeux sur Amiga à bas prix. Demander Yannick au 47 99 55 36 après 18 h.

Département 93
Vends jeux sur Amiga, très bas prix. Demandez liste à

PETITES ANNONCES
103, boulevard Mac-Donald
75019 PARIS

Turlan Christian 59 Rue de Franceville 93220 Gagny ou au (16-1) 43 88 60 59.

Département 93
Vends jeux Amiga, demander liste. Coin Patrick 54 rue Franceville 93220 Gagny.

Département 93
Vends jeux sur Amiga et PC. Contacter Ristat Franck 24 Rue du 11 Novembre B4 93330 Neuilly sur Marne ou au 43 08 15 53.

Département 93
Vends jeux à très bas prix sur A500/1200. Contacter Bernard 43 09 98 38 (Neuilly sur Marne).

Département 93
Vends Amiga 500, extension, moniteur Philips, lecteur ext, 950 disks, 2 joys, boites de rangement : 4500 Frs. Contacter Olivier au 43 81 16 76.

Département 94
Vends A500, lecteur externe, ext 1 Mo, 3 joys, 2 souris, nbx disks, boites de rangement, péritel, docs : 2000 Frs. Contacter Laurent avant 20 au 46 66 96 20.

Département 94
Vends originaux sur Amiga à 75 Frs : Ultima 5, Chaos Strike Back, Lemmings, Bivouac, Kick Off 2, Champion of Krynn, Bloodwych Data. Contacter Christophe de 19 h au 48 99 88 79.

Département 95
Vends A500 (1 Mo), lecteur CD, Trackball, souris, manette infra-rouge, lecteur externe , tapis, CD et disquettes : 3000 Frs. Tel au 34 11 29 89 (Fabrice) après 19 h.

Département 95
Vends souris A500 d'origine : 150 Frs, Sampler Audio : 250 Frs, Filtre écran : 80 Frs (14") ou le tout (+ tapis souris) : 400 Frs. Joindre David au 39 94 38 10 le soir.

Département 95
Vends jeux originaux Amiga : Wing Commander, GP, Elvira II, Lemmings, Magic Pockets, Gods, le tout : 500 Frs, séparément : 100 Frs. Contacter Alain au 39 59 40 85 après 18 h 30.

Département 95
Vends écran 1960 TBE : 2800 Frs. Vends magazines, La Modelisation : 90 Frs. Contacter Sébastien au (16) 39 85 29 87.

Atari

Contact

Département 6
Vends Atari 520 STE avec 4 Mo, émulateur PC-Speed, écran SM 124, souris, 1 joy, + de 1000 programmes dont démos, DP, jeux, utilitaires, etc... Contacter Emmanuel au 93 75 32 96 le soir.

Département 50
Echange ou vends nbx titres sur ST, news, utilitaires ou autres. Réponse rapide assurée. Contacter Jean-Marc au 33 07 18 71 le soir.

Département 51
Echange jeux Atari STE (news) contre jeux Amiga 1200 ou achète jeux sur 1200 à très bas prix. Contacter Eric Konstanty 42 Rue d'Haussignemont 51340 Blesme.

Département 51
Echange, vends, achète jeux sur Atari ST et MAC couleur. Contacter Lobsteri Cidex 15 51160 Germaine France ou 3615 Joystick BAL : Labster...

Département 75
Echange, vends, achète jeux, utils, démos, recherche contacts sur 520 ST. Tytgat Jean-Marc 4 Rue du Congo 75012 Paris.

Vente

Département 2
Vends Street Fighter II sur Atari ST : 90 Frs, Stunt Runner, Awesome Golf 90 Frs sur Lynx. Vends Atari VCS : 100 Frs. Tel au 23 63 71 93 HR.

Département 13
Vends 520 STE, souris, jeux, disks vierges, boites de rangement, revues, le tout en tbe : 1900 Frs. Contacter Frédéric au 91 65 05 62 (sur Marseille de préférence).

Département 14
Vends Atari 1040 STE, souris, tapis, 2 joys, nbx jeux, utils, lecteur de recherche : 1500 Frs (à débattre). Tel au 31 74 33 22 après 18 h.

Département 24
Vends 50 originaux sur ST à bas prix tbe, boites, notices ou échange contre jeux consoles 16 bits. Contacter Michel le soir au 53 09 81 59.

Département 74
Vends Atari 520 ST 1 Mo, écran, nbx jeux, revues, souris, le tout en excellent état : 1500 Frs. Tel au 50 67 15 94. Cédric Genevois 55 Chemin des Fins 74000 Annecy.

Département 77
Vends 1040 STF, moniteur couleur, souris, tapis souris, utils, jeux, 2 joys, boitiers de rangement : 2500 Frs. Tel au 60 67 37 31.

Département 81
Vends STE 1 Mo, nbx jeux (Civilization, Vroom...), utils, vendu : 1100 Frs, valeur : 5000 Frs. Contacter Gabriel Vignes 20 rue Plaine St Martin 81000 Albi.

Département 92
Vends Atari 1040 STF, une quinzaine de jeux originaux tout style : 1500 Frs à débattre. Demander Yann au 49 33 64 79, département 92.

Département 93
Vends 520 STF + 11 originaux + Deluxe Paint + disks + joys : 750 Frs. Contacter Alexandre Matsis Bat D3 10 Rue de la Libération 93330 Neuilly sur Marne.

Département 94
Vends 1040 STE, news, joys : 1200 Frs, écran SM124 : 750 Frs, SC1435 : 1500 Frs, lecteur 5"1/4 + 600 jeux : 1500 Frs, lecteur 3"1/2 : 350 Frs, imprimante SCI 435, 124D : 1200 Frs. Demander Olivier au 48 73 93 57.

Département 94
Vends moniteur SC 1425 (compatible avec tout ST) + mags + jeux originaux : Pacmania, Opération Aventure, Galaxy Force, Indiana Jones III, Frontier Elite II. Prix à débattre. Contactez Laurent au 46 86 10 93.

Département 94
Vends Atari 520 STE, souris, 2 joys, 30 jeux, boite de rangement, le tout en bon état : 2000 Frs. Tel à partir de 20 h au 48 86 16 71.

Département 95
Vends moniteur couleur SC1425 contre mono type SM124. Demander Benoît au 34 13 29 50 après 20 h.

Département 95
Vends lecteur ext DD 3,5", Blitz Turbo : 350 Frs, Ultimate Ripper : 150 Frs, scanner imprimante : 200 Frs. Contacter François au 16 39 82 03 76.

Autres

Achat

Département 92
Achète Duo, jeux SCD : Starparodia, Spriggan, Ranma, Exile etc... Achète : SGX, Granzort, 1941, Aldynes, G & G... Faire offre, réponse assurée. Tel à Bruno au 16 1 47 73 65 14.

Contact

Département 75
Club 3DO sur Paris pour tous les fans de la 3DO, soirée échange jeux, trucs et astuces etc... Demander Mike au 42 70 20 00.

Vente

Département 83
Vends 3DO pal + 1 CD démo, 2 jeux : 4800 Frs, acheté 7000 Frs (facture) garantie 10 mois, vends CD32, 3 jeux : 1700 Frs garantie 9 mois. Tel au 94 25 71 93.

Département 92
Vends imprimante Citizen 120D + avec papiers état neuf (- 1 an) : 450 Frs, Hardcopieur : "Synchro express" avec cable spécial, Interface et Soft : 200 Frs (Atari). Demander Sébastien : 47 29 08 42.

Pc

Achat

Département 39
Achète, vends, échange jeux et utils sur PC. Ecrire à Beaujard Philippe 4 Rue Louis Paget 39400 Morez.

Département 45
Achète ou échange jeux de rôles et wargames sur Amiga et PC, news et oldies, écrire à Mental BP 37 45700 Villemandeur.

Département 45
Achète ou échange tout sur Pc (utils, démos, jeux), échange astuces, news, démos sur Amiga contre logiciels sur PC. Réponse assurée. Mental BP 37 45700 Villemandeur.

Département 75
Achète carte son 16 Bits, lecteur 5"25, jeux 3"5 (Flashback), disks vierges de marque, soluce Land of Lore. Tel au 45 26 99 42 et demander Marie.

Contact

Département 6
Vends (50 % du prix neuf), échange nbx jeux DC-Rom et disks PC, exlusivité Ment Aventure. Vincent au 93 46 80 08 (répondeur).

Département 21
Cherche contacts sérieux sur PC 486 pour échanges de jeux, d'utils et de routines Pascal 7 démos et autres. Contacter Boccanfuso Gérard 4 rue de Mulhouse 21000 Dijon.

Département 21
Club gratuit sur PC/Amiga recherche membres débutants acceptés. Ecrire à Club Chanteloube AP 38 Gutenberg 21000 Dijon.

Département 22
Cherche contacts sur PC (Alone 2, In Extremis...) et ST (Zool, Goal...) et vends SF2 sur ST : 200 Frs. Contacter Calvez Aurélien 66 Rue Dequère 22950 Tregueux ou au 96 71 15 98.

Département 34
Vends, Achète, Echange jeux PC. Contacter Loïc au 67 02 10 43 après 19 h.

Département 37
Echange jeux PC 3 1/2, recherche Great Naval Battles. Me déplace sur départements 37 et 49. Contacter Patrick au 47 58 91 40 (Province).

Département 49
Vends, échange sur PC et Amiga 1200. Cherche contacts PC. Guillant Grégory Square des Mimosas 49610 Murs Erigne ou tel au 41 45 92 62 le week-end seulement.

Département 54
Cherche contacts sur PC CD-Rom. Ecrire à Dangien Arnaud Les Lauréades Appt 206B, 203-205 Avenue du Général Leclerc 54500 Vandoeuvre les Nancy ou tel au 83 15 81 24.

Département 59
Cherche contacts sérieux sur PC dans Lille. Contactez Stéphane au 20 77 40 69.

Département 62
Cherche contacts rapides sur PC pour échanger jeux et utils (réponse assurée), envoyer liste à Wittek Cédric 327 Alfred de Musset 62700 Bruay la Buissière.

Département 63
Echange news sur PC, pas sérieux s'abstenir. Contacter Remy Frédéric 27 Route de Blanzat, 63830 Nohanent ou au 73 60 55 23 en soirée.

Département 75
Cherche contacts sérieux pour échanges de jeux et utils sur PC. Contacter Thierry Blisson 25 Rue du Maréchal Leclerc 94410 ST Maurice ou au 16 1 43 68 45 62.

Département 75
Echange ou vends news et oldies sur PC et A500/1200 à bas prix. Contacter Stéphane Legueret au 23 Bis Rue du Télégraphe 75020 Paris.

Département 75
Echange, vends jeux sur PC, Amiga. Vends carte Syquest 88 : 500 Frs. Aliouane Mohamed 133 Rue Haxo 75019 Paris.

Département 75
Cherche contacts sur sérieux sur PC dans Paris ou Région Parisienne. Contacter Philippe Clery 23 Rue Bruant 75013 Paris tel au 45 86 57 01.

Département 77
Cherche contacts sympas sur PC 3 1/2, surtout nouveautés (possède Subwar 2050, Shadow Caster, Rally). Contacter Lebel Maxim 14 Rue de S. Pinsons 77360 Vaires sur Marnes.

Département 77
Cherche contacts PC pour échanges jeux et utils. Lorentz Christophe 473 Rue Auguste Renoir 77140 Nemours ou tel au 64 29 11 59 après 18 h.

Département 77
Cherche contacts sur PC, possède TFX, Alone in the Dark 2, Indy Car Racer... Contacter Christophe Lorentz 473 Rue Auguste Renoir 77140 Nemours ou au 64 29 11 59.

Département 84
Cherche passionnés Pc pour échange et jouer autour de Cavaillon. Demander Boulanger Pierre au 90 20 24 33 ou Ch. Grands Jardins 84300 Les Taillades.

Vente

Département 9
vends jeux Pc originaux : Day of the Tentacle, Gabriel Knight, TFX, Fly Simul 5,0, Atac B17, Syndicate, Litil Divil etc... Vends Trackball pour portable. Téléphoner Brno au 61 67 70 00.

Département 10
Vends PC Olivetti, lecteur 3 "1/2, écran CGA, imprimante, jeux, traitements de texte, joystick : 3500 Frs ou échange contre PC 486 lecteurs 3"1/2 et 5"1/4, VGA, si lecteur CD j'ajoute 2500 Frs. Julien au 25 40 98 98.

Département 21
Vends jeux, utils, sur PC à prix sympa, nbx choix. Vends docs franchisées jeux et utils sur Amiga. Contacter Thierry au 80 21 25 14.

Département 24
Vends Veil of Darkness, Field of Glory, Shadow of the Comet, Global Conquest, Strike Commander. Cherche Wargame SSI comme West Front. Tel au 53 54 17 08.

Département 25
Vends jeux et utils sur PC. Contacter Franquin Olivier 6 Cité Parc des Chaprais 25000 Besançon.

Département 29
Vends jeux originaux sur PC : Atrain, compil : Dremlands (Ishar, Transartica, Storm

P.A. GRATUITES

Seules les annonces rédigées sur le bon original de ce numéro seront publiées.
Ce bon à découper est valable pour le prochain numéro.
Les annonces de nos lecteurs abonnés, seront prioritaires.
(joindre étiquette d'expédition.)
Nous vous rappelons que la loi interdit la vente ou l'échange de copies.

❑❑ Votre département (à remplir oligatoirement)

48

RUBRIQUE : ❑ ACHAT ❑ VENTE ❑ CONTACT

STANDARD : ❑ AMIGA ❑ ATARI ❑ CPC ❑ PC ❑ AUTRES

JOYSTICK P.A., 103, bd Mac-Donald, 75019 PARIS

PETITES ANNONCES
103, boulevard Mac-Donald 75019 PARIS

Master) : 200 Frs pièce. Contacter Christophe après 18 h tel au 98 72 02 89.

Département 30
Vends Day of the Tentacle vf, et Freddy Pharkas : 180 Frs pièce ou échange contre NHL Hockey et Jordan in Flight. Contacter Yves au 66 83 44 44.

Département 38
Vends sur PC CD-Rom : Super Strike Commander (4 Mo mini) : 250 Frs. Echange possible. Contacter Sébastien Gambetti, 7 Rue Valérie blanc 38190 Brignoud.

Département 38
Vends carte sonore : Ultrasound 1 Mo, prix à débattre, vends jeux sur PC. contacter Ha Cong Minh 122 Rue Beyle Stendhal 38 340 Voreppe , tel au 76 50 06 63.

Département 44
Vends jeux PC : Kyrandia, Eternam : 100 Frs, Ultima Underworld, Indy 4 (vf) : 120 Frs, Veil of Darkness, Goblins 3 : 180 Frs, Simon the Sorcerer : 200 Frs. Tel au 40 04 23 55 demander Laurent.

Département 44
Vends jeux PC à très bas prix. Contacter Nicolas Duteil 10 Place de l'Eglise 44260 Maluille ou au 40 56 48 60.

Département 44
Vends jeux PC, Amiga et console SFC. Christian Sixte 19 Rue de Lorraine 44210 Pornic ou tel au 40 81 41 76.

Département 49
Vends original Jim Power sur PC pour 200 Frs. Mortaud Pierryck 11 Allée Garcia Lorca 49240 Avrille tel au 41 69 38 40.

Département 50
Vends sur PC 3,5", Genesia, Simlife, Sim City, Arch 2, Pop : 180 Frs, Battle Isle, Voyageurs du Temps, Simant : 150 Frs, Populous 2, Monkey Island 2 : 160 Frs. Tel au 33 93 53 34 à Yvon.

Département 57
Vends Hot news PC. Liste sur demande, joindre timbre pour réponse, sérieux débutants acceptés. Bortolin Didier 45 Boulevard du Breuil 57100 Thionville-Elange.

Département 57
Vends jeux PC originaux : Lands of Lore, Syndicate, Space Hulk, The Legacy, Imperial Pursuit... Appeler Michel du lundi au vendredi au 87 50 21 23.

Département 57
Vends news sur PC, liste sur demande. Contacter Didier ou Michel Bortolin 45 Boucle du Breuil 57100 Thionville ou au 82 88 34 33.

Département 59
Vends ou échange originaux Inca 2 : 250 Frs, Sensible et Espagna 92 : 150 Frs pièce, cherche contacts PC, écrire au 37 Rue Jean Floment 59121 Haulchin ou tel au 27 31 17 98.

Département 59
Vends originaux PC : Alone II, Subwar 2050, FS5, Tornado, Tycoon, Field of Glory, Prince II, Zool. Peng Paul 33 Rue Ravel 59250 Halluin tel au 20 37 31 51.

Département 59
Vends jeux PC originaux : Alone in the Dark, Comanche : 150 Frs pièce. Contacter Jean-Pierre au 20 44 94 87.

Département 67
Vends jeux PC 150 Frs pièce : Cyberrace, Underworld 1 et 2, One Step Beyond, Betrayal at Krondor, Shadowcaster, Lands of Lore, Lemmings 2, Eight Ball Deluxe, Syndicate, Sim City, tel à Vincent au 88 74 52 37.

Département 69
Vends jeux originaux PC : Day of The Tentacle, Lands of Lore : 200 Frs, DD 85 Mo, 1 an avec nbx jeux installés : 1200 Frs. Tel au 72 36 85 48.

Département 72
Vends jeux PC et Amiga. Piron Frédéric 189 Boulevard Petite Vitesse 72200 La Flèche ou tel au 43 94 26 85.

Département 75
Vends jeux Amiga, PC. Vends cartouches Syquest : 500 Frs. Aliouane Mohamed 133 Rue Haxo 75019 Paris.

Département 75
Vends carte acquisition Vidéo Blaster neuve avec divers logiciels (Macromindaction, Tempra Acces, etc...) : 2500 Frs. Tel au 40 35 38 38 de 14 à 18 h et demander Stéphane.

Département 77
Vends nbx disks vierges HD 3"1/2 sous emballage de marque Verbatim : 55 Frs la boite de 10. Prin Jérôme 11 Rue JB Gervais 77450 Esbly ou tel au 60 04 34 60.

Département 77
Vends 386 SX 33, 4 Mo Ram DD 85 Mo (160 Mo avec Dos 6) souris sous garantie 3 mois sur site. Carte SB Pro (2 mois), Win 3.1, Word 6, TFX, F1GP. Tel au 64 38 06 32 après 18 h et demander Nicolas. Prix : 6990 Frs.

Département 77
Vends 286 SX 16, 2 Mo DD 40 Mo, écran VGA, lecteur 3 1/2, carte son Adlib, souris, manette jeux : 3800 Frs, contacter au 64 35 08 81.

Département 77
Vends PC 286 SX 16, 2 Mo Ram DD 40 Mo, écran VGA, souris, manette, lecteur 3"1/2, jeux, carte Adlib, prix 3500Frs à débattre. Contacter au 64 35 08 81 après 18 h.

Département 78
Vends carte SBPRO II + paire enceintes SB amplifiées : 800 Frs. Tel au 30 56 11 71.

Département 78
Vends originaux Pc : Shadowcaster, Day of the Tentacle, Freddy Pharkas : 100 Frs ou échange contre Windows 3.1. Contacter François Gérard 27 Rue Rieussec 78220 Viroflay.

Département 78
Vends PC 1640, écran couleur EGA DD 30 Mo, lecteur 5 " 1/4, souris, utilitaires (Multiplan 4.2), imprimante matricielle Citizen 1200+ : 2500 Frs. Téléphoner après 18 h au 30 22 03 83.

Département 78
Vends PC 386 DX 40, moniteur SVGA, carte SVGA, 120 Mo, 4 Mo de Ram, 128 Ko cachés, carte son, nbx logiciels et originaux, joystick (valeur 300 Frs) : 7250 Frs. Tel au 30 43 06 99.

Département 78
Vends Syndicate sur PC (390 Frs) vendu : 250 Frs. Contacter Christophe au 30 99 43 32.

Département 78
Vends 486 DX 33, 12 Mo, DD 240, SB 16 ASP, CDROM, écran SVGA NI, SVGA 1 Mo, 3 D Studio, Photoshop 2.5, souris, filtre écran. Le tout : 15000 Frs. Tel au 30 87 02 12 et demander Marc.

Département 78
Vends carte mère DX 2 66 à 2500 Frs. Contacter Pierre au 39 56 96 92.

Département 83
Vends jeux PC originaux : 200 Frs pièce (In Extremis, Lands of Lore vf, XWing, Commanche, Gabriel Night...). Tel au 94 27 44 76 et demander Jean-Luc.

Département 88
Vends jeux originaux : Dune, Flashback, Elite +, Mantis, Hyperspeed, Space Hulk : 150 Frs pièce, le tout 550 Frs etc... Richardot Pierre 30 Rue Grande Côte 88340 Val d'Ajol tel au 29 30 60 05.

Département 91
Vends CD et disks : Kyrandia, Day of the Tentacle, Night Wach (CDX) : 200 Frs, Genesia, Lands of Lore, Stronghold, Dune 2 : 150 Frs. JC Lesellier 9 bis Rue P. Curie 91240 St Michel sur Orge ou au 60 15 75 60.

Département 92
Vends originaux PC : Kyrandia 1, Shadow of Comet, Monkey 2, Indy 4, Body Blows, Eternam, Incredible Machine de 100 à 250 Frs. Contacter David au 47 08 61 42.

Département 92
Vends Carte Mère 386 SX 16, 6 Mo, copro 387 SX : 1000 Frs (à débattre). Contacter Nicolas au 47 85 63 55.

Département 92
Vends PC 8086 lecteur 5 1/4, écran monochrome 200 Frs ou 250 Frs avec TV NB (cadeau). Grégory Peron 182 B Rue d'Aulnay 92350 Plessis Robinson.

Département 93
Vends PC Olivetti 386 SX 25 4 Mo Ram DD 120, Sound Blaster 2, joys, nombreux logiciels : 8000 Frs. Tel au 43 88 96 44.

Département 93
Vends jeux sur PC à petits prix. Contacter Grall Christophe 16 Place de l'Orangerie 93390 Clichy sous Bois tel au 43 30 90 95.

Département 93
Vends Softs PC et Amiga à très bas prix. Bajolais Fabrice 25 Avenue des Chevrefeuilles 93220 Gagny au 43 88 09 01.

Département 93
Vends jeux PC et Amiga à très bas prix. Bajolais Fabrice 25 Avenue des Chevrefeuilles 93220 Gagny tel au 43 88 09 01.

Département 93
Vends nbx jeux originaux Pc : Nick Faldos Golf, Winter Olympics : 180 Frs pièce, Advantage Tennis et compilation 92 Albertville : 50 Frs pièce. Tel le matin au 48 54 66 40.

Département 93
Vend jeux PC 3,5" originaux : Winter Olympics : 180 Frs, Nick Faldos Golf : 150 Frs, Compil, Albertville 92 : 50 Frs, Advantage Tennis : 50 frs, XWing + missions 1 et 2 : 400 Frs. Tel au 48 54 66 40 le matin.

Département 94
Vends PC 286, disque dur 40 Mo, 4 Mo Ram, nbx logiciels et jeux, Dos 5, Windows, Pc Tools : 3000 Frs. Bailly au 45 94 12 42 après 19 h 30.

Département 95
Vente carte mère 386 SX 33 : 350 Frs et carte vidéo Trident 512 Ko : 100 Frs. Contacter Matthieu au 30 35 91 97 le soir, vente sur région parisienne uniquement.

H O U L A L A   D E R N I È R E   M I N U T E !

ÇA BOUGE CHEZ COMMODORE:
Commercialisation en mars d'un nouveau pack comportant un A1200, Print Manager, Day by Day, Personal Paint 4, Brian the Lion, Zool 2, Kick Off 3. Le prix va faire mal: **2990 francs**!
C'est pas fini, Commodore prévoit un nouveau pack CD32 avec les jeux Oscar, Diggers, Microcosm, Kick Off 3 et Chaos Engine pour **2790** francs!
Enfin, un pack CD32 + module FMV + un CD pour **3990** francs!
Face aux PC, COMMODORE résiste!

Joystick
est édité par la société **HACHETTE DISNEY PRESSE**. SNC au capital de 100 000 F., locataire-gérant, RCS PARIS B391341526
Siège social : 103, boulevard Mac-Donald, 75019 Paris.
Tél. : (1) 40 35 38 38. Fax : (1) 40 35 16 47.
Gérants: Christian LEVENEUR, Pierre SISSMANN.
Associés: HACHETTE FILIPACCHI PRESSE, THE WALT DISNEY COMPANY FRANCE (SA)

Directeur de la publication
Christian Leveneur
Directeur de la rédaction
Marc Andersen
Rédacteur en chef
Claude Lucas

Chef de rubrique (Preview UK)
Derek Dela Fuente
Correspondant permanent aux USA
Andrew Burgess
Co-Rédacteur en chef adjoint–Rubrique vacances
Henri LEGOY
Coordination technique
Philippe Abitbol
Correcteur-réviseur
Simone Audissou

Joystick

COURRIER DES LECTEURS
Mic Dax
NEWS
Michel Desangles et toute l'équipe
PREVIEWS
Derek Dela Fuente, Moulinex, Seb, Calor, Lord Casque Noir
TESTS
Calor (Maria Dao), Lord Casque Noir (Jérôme Darnaudet), Moulinex (Cyrille Baron), Seb (Sébastien Hamon), «150» (Vincent Solé) et Pinky (Jérôme Bonnet).
JEUX CRACK
Tonton Stéphane

Direction Artistique
Alain Langlois
Mise en page
Linos, Corinne Bismuth, Djima Merah, Michel Desangles
Secrétariat
Laurence Geuffroy
Chef de Publicité
Isabelle Weill
Abonnement et anciens numéros
Tél. : 44 89 44 89
Vente
EDIVENTE
Numéro vert : 05 38 40 10

Télématique
3615 Joystick
Centre serveur Sipress
Journaliste Télématique
Mic Dax
Animateur
Tefal



Photogravure
PPO
INTEGRAAL
PLAISANCE SYSTEME
CCS

Imprimé par BRODARD GRAPHIQUE

Distribution
Transports Presse

Publication inscrite à l'OJD.
Commission paritaire N° 70725.
ISSN : 0994-4559. Dépôt légal à parution.

Illustration de couverture
Copyright Autodesk
Ce numéro comporte un encart d'abonnement, jeté à l'interieur du magazine.

Abonnements Belgique voir page 35
Partner Press, rue Charles-Parente, 11. 1070 Bruxelles.
N° bancaire : 210-0980879-67
JOYSTICK : 1 an (11 nos) : 1 450 FB.

FABLES & FIENDS

HAND of FATE

Westwood Studios revient...

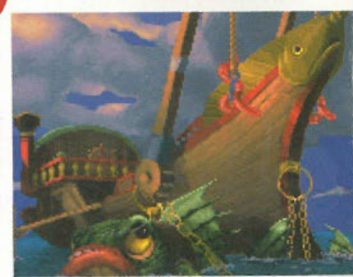
Après avoir développé les classiques:

- Lands of Lore - Octobre 93,
- Dune 2 - Janvier 93,

Virgin Interactive Entertainment présente leur nouveau chef d'oeuvre mêlant aventure et mystère : **The Hand of Fate.**

Etrangeté et magie sont réunies dans un même univers. Tout semble vrai et pourtant tout n'est qu'illusion... sauf peut-être les graphismes grandioses, le mouvement des personnages non moins surprenant et les innombrables séquences animées.

Le tout, soigneusement développé pour notre marché, comprend voix digitalisées et texte à l'écran entièrement travaillés en français.









Trucs, astuces, infos & cadeaux







Virgin Interactive Entertainment SARL
233 rue de la Croix Nivert, 75015 Paris FRANCE.

ENTREZ DANS L'ENFER DE L'ACTION ET GAGNEZ LE PARADIS DES CADEAUX SUR LE (16-1) 36 68 94 95 (2,19F PAR MINUTE).

Westwood STUDIOS



joystick 47 MARS 1994 • 25 F